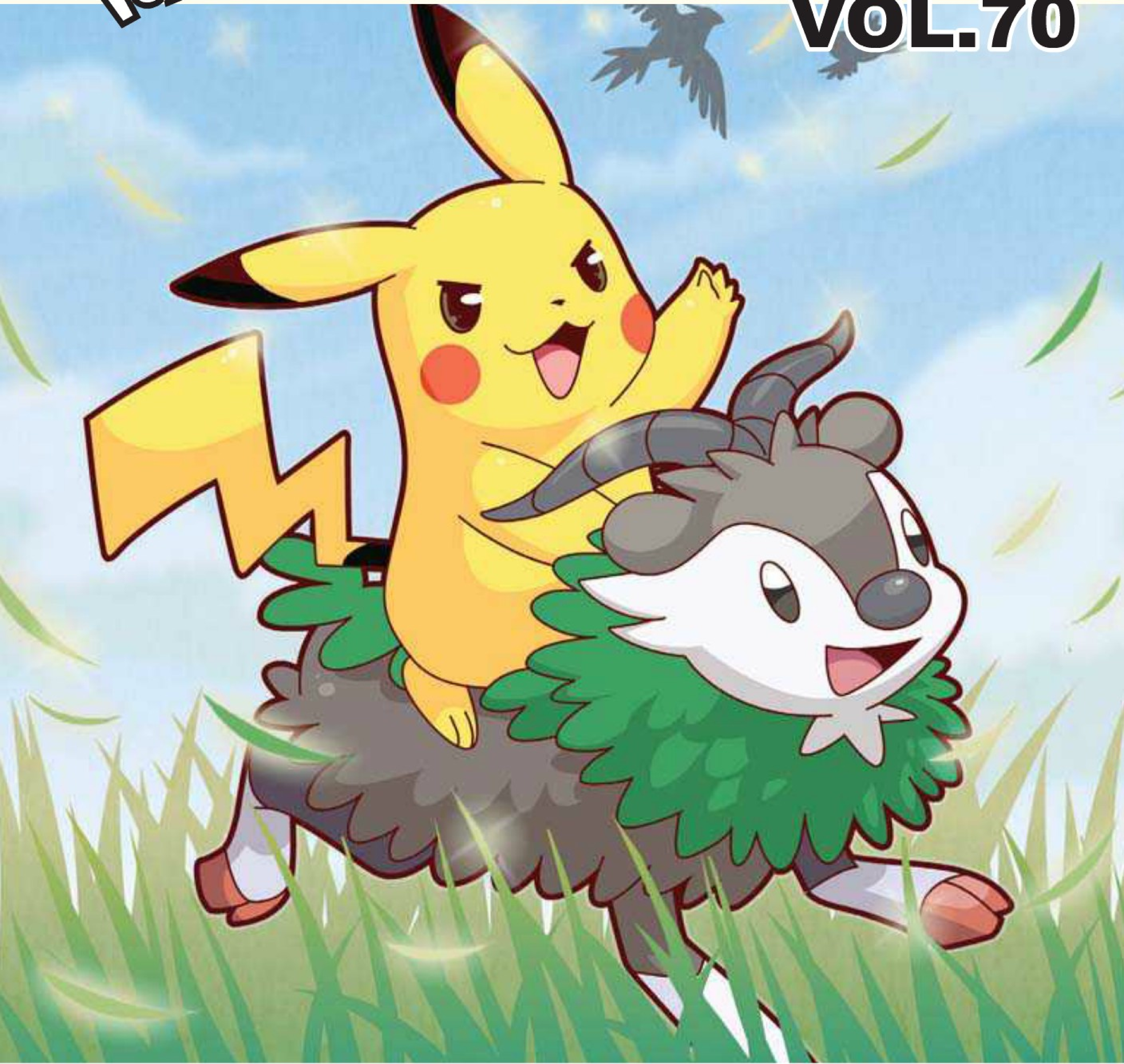
特别企划：六世代的序章——《口袋妖怪 X·Y》售前信息大汇总
业界话题：天堂的枭雄——纪念山内溥
研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（8）
新世代正版大抽奖继续进行！

口袋玩家

POKéMON

VOL.70



《口袋玩家》70辑

新世代正版游戏大抽奖

一等奖



正版《口袋妖怪 Y》

1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



皮卡丘 1名



钢帝企鹅 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



侧立皮卡丘 1名



双子甜筒 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



猛火猴 1名



盾甲龙 1名



蓝电狮 1名

参与方式

只要在2013年11月25日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在72辑公布。

《口袋玩家》67辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）



上海市 刘云信

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

厦门市 白岳涵

惠州市 游顺霖

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

上海市 董天城

柳州市 陈智化

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

上海市 顾春军

上海市 娄寅康

沈阳市 孙逸文

天堂的枭雄

纪念山内溥

9月919日，任天堂前社长山内溥去世，本文通过生平回顾，来纪念这位在游戏界影响重大、扶持了《口袋妖怪》等众多大作系列的游戏枭雄。







P014 业界话题

六世代的序章

特别企划 **P041**

《口袋妖怪X·Y》售前信息大汇总

收集整理发售前官方公布的《X·Y》的全部资料，为新作的启程做好最充分的准备！





秘境之王（1）

新的小说连载开始！以一个在《口袋》圈子叱咤风云、现实中郁郁不得志的少年为主角，从现实中是否有口袋妖怪这个话题入笔，游戏与现实离奇融合……



口袋小说 **P210**

口袋妖怪详尽分析

P148

——未进化精灵专题（8）

本辑带来的是：沙河马、雪松人、叶茧蚕、轮物攻、小叶棉和达摩娃娃。

研究所



口袋玩家



VOL.70目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

业界话题

天堂的枭雄——纪念山内溥 14

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 33

特别企划

六世代的序章——《口袋妖怪 X・Y》售前信息大汇总 41

专题企划

口袋妖怪原型探析——再谈口袋妖怪世界中的鱼 79

口袋漫画

PM海贼团——大家的口袋妖怪大乱斗 附录篇 89

Pokemew 青之救助队——RENEW 94

全彩口袋妖怪四格漫画 115

口袋妖怪DP物语 124

《神奇宝贝特别篇》四十一卷简介（上） 140

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——爆裂篇 142

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（8） 148

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.15 173

口袋画廊

口袋画廊 179

精灵中心

精灵中心 180

CONTENTS

玩家秀 186

口袋自由谈

我的口袋妖怪传奇 194

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（7） 198

秘境之王（1） 210

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、任天堂网络直播会·《口袋妖怪》

二、《口袋妖怪 X·Y》预告片（5）

三、宠物小精灵BW（第二季）

138.小椿与艾莉丝！颜色不同的赤面龙！

139.爆音龙登场！彗星与勇者的传说！

140.GOGO 前进羊！

141.电飞鼠！加入火箭队！

四、宠物小精灵AG

8.哈奇蛇对草青蛙！必杀攻击！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

游戏 ●购买麦当劳儿童餐获赠《口袋妖怪 Tretta》圆牌●

由Takara Tomy娱乐公司联合麦当劳日本公司共同策划的“订购欢乐儿童餐赠送口袋街机圆牌活动”，从9月6日开始在麦当劳各大连锁店内展开。本次所赠送的“欢乐儿童餐限定圆牌”全套共有6款，把这6枚圆牌放在3DS版的《口袋妖怪 Tretta Lab for Nintendo 3DS》游戏套件上读取以后，就可以在游戏中挑战隐藏的口袋妖怪——忍兽。







活动 ●口袋手机官网推出“说到秋天”特集





从9月1日开始，口袋妖怪官方手机网站“口袋妖怪广场”内每月一次定期更换的主题特集变更为了“说到秋天”特集。一说到秋天的话，你会先想到什么呢？是圆圆的满月，是带有一丝凉意的秋风，还是秋季的美食？玩家们只要在9月期间登录官方手机网站内，就可以下载到各种口袋妖怪们在秋天玩耍情景的手机壁纸和邮件表情了。

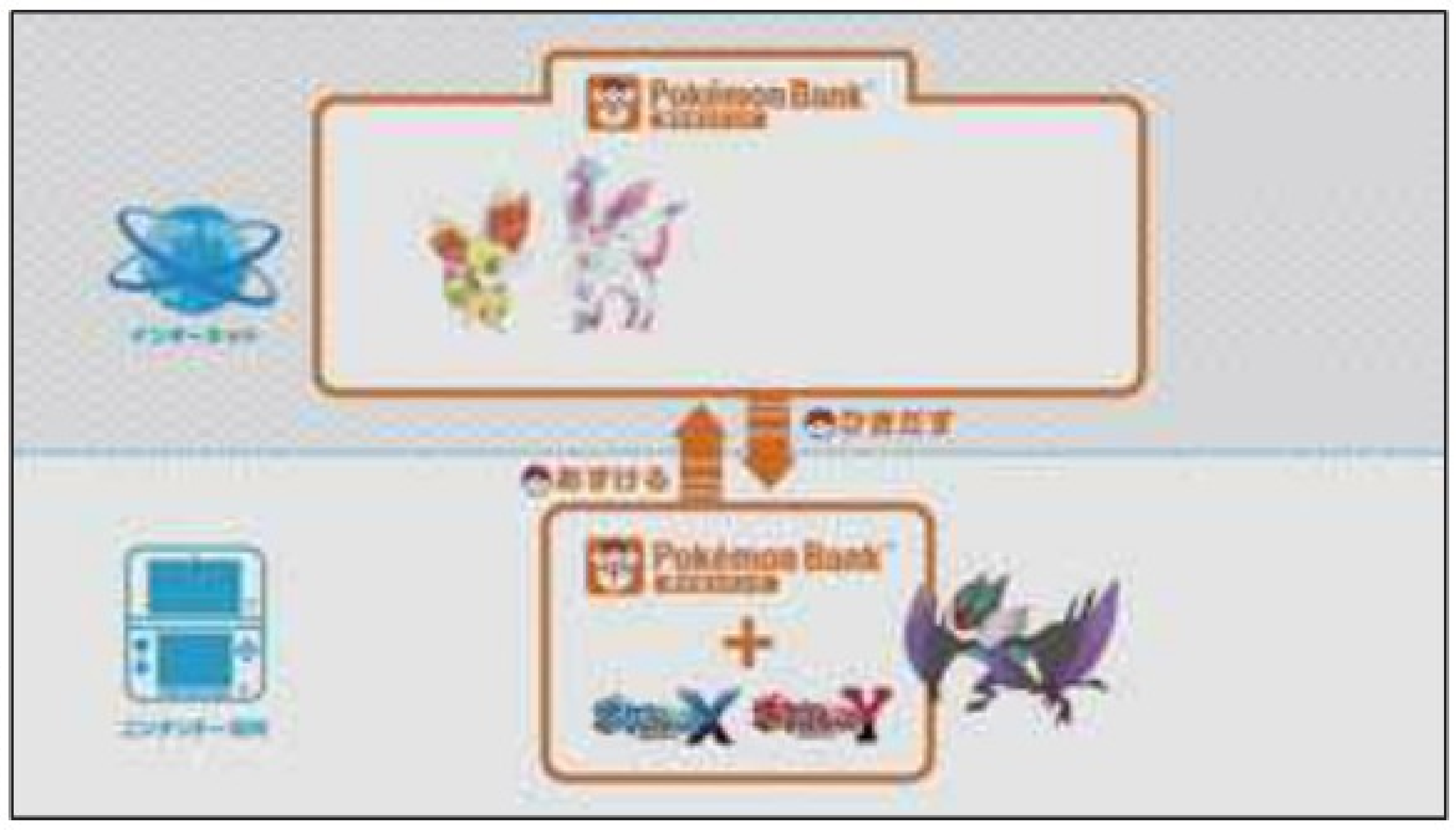
游戏 任天堂发布“口袋妖怪直面会”

9月4日，任天堂公司在其官方网站内发布了一场针对口袋妖怪主题所展开的网络直播座谈会——“口袋妖怪直面会（Pokemon Direct） 2013.9.4”。该座谈会邀请到了任天堂社长岩田聡、“《口袋妖怪》系列”的总制作人石原恒和以及《口袋妖怪 X·Y》的开发导演增田顺一到场，并由岩田聡作为提问者主持了会议。在将近20分钟的座谈会上，三人共同回忆了“《口袋妖怪》系列”的发展历程，并公布了《口袋妖怪 X·Y》中名为“口袋妖怪银行”的精灵云存储系统等最新情报。









游戏 高岛屋商场举办《口袋妖怪 X·Y》游戏体验会



从8月31日开始，日本高岛屋商贸公司在其所属的日本桥高岛屋商场、冈山高岛屋商场、京都高岛屋商场、新宿高岛屋商场、岐阜高岛屋商场等日本各地的分部内举办了《口袋妖怪 X·Y》的游戏体验活动。玩家们在现场不仅可以玩到即将发售的新游戏，也可以参加免费的口袋妖怪摄影会活动，另外还可以在商场内买到很多口袋主题的周边商品。

活动 “口袋妖怪秋日祭”9月开幕

从9月份开始，一年一度的“口袋妖怪秋日祭”又再次拉开了序幕。9月期间，位于神户的三井奥特莱斯以及位于京都的京都车站大厦等场所都已经在举行该主题的活动了。而到了10月以后，位于东京的口袋妖怪中心东京店、钏路的鸟取巨蛋体育馆以及位于山口的山口梦之镇等场馆也都将举行“秋日祭”系列活动。在活动现场，不仅有超值的口袋周边供玩家们选购，更有众多精彩的小游戏等待玩家们参与。





书籍 《口袋妖怪X·Y》官方攻略本公布





由Pokemon和Gamefreak官方监制，Over Lap负责发行的《口袋妖怪X·Y》配套攻略本目前已经公开。同以往一样，此次的攻略本也分为剧情攻略和图鉴攻略两大册，其中的《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全剧情攻略指南》将在11月9日发售，《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全卡洛斯图鉴完成指南》将在12月6日发售。两本攻略本中还会收录游戏的设定资料（分为人物设定篇和口袋妖怪设定篇两部分）以及制作团队访谈等内容。

周边 双叶图书100周年店庆，开设口袋周边主题专柜

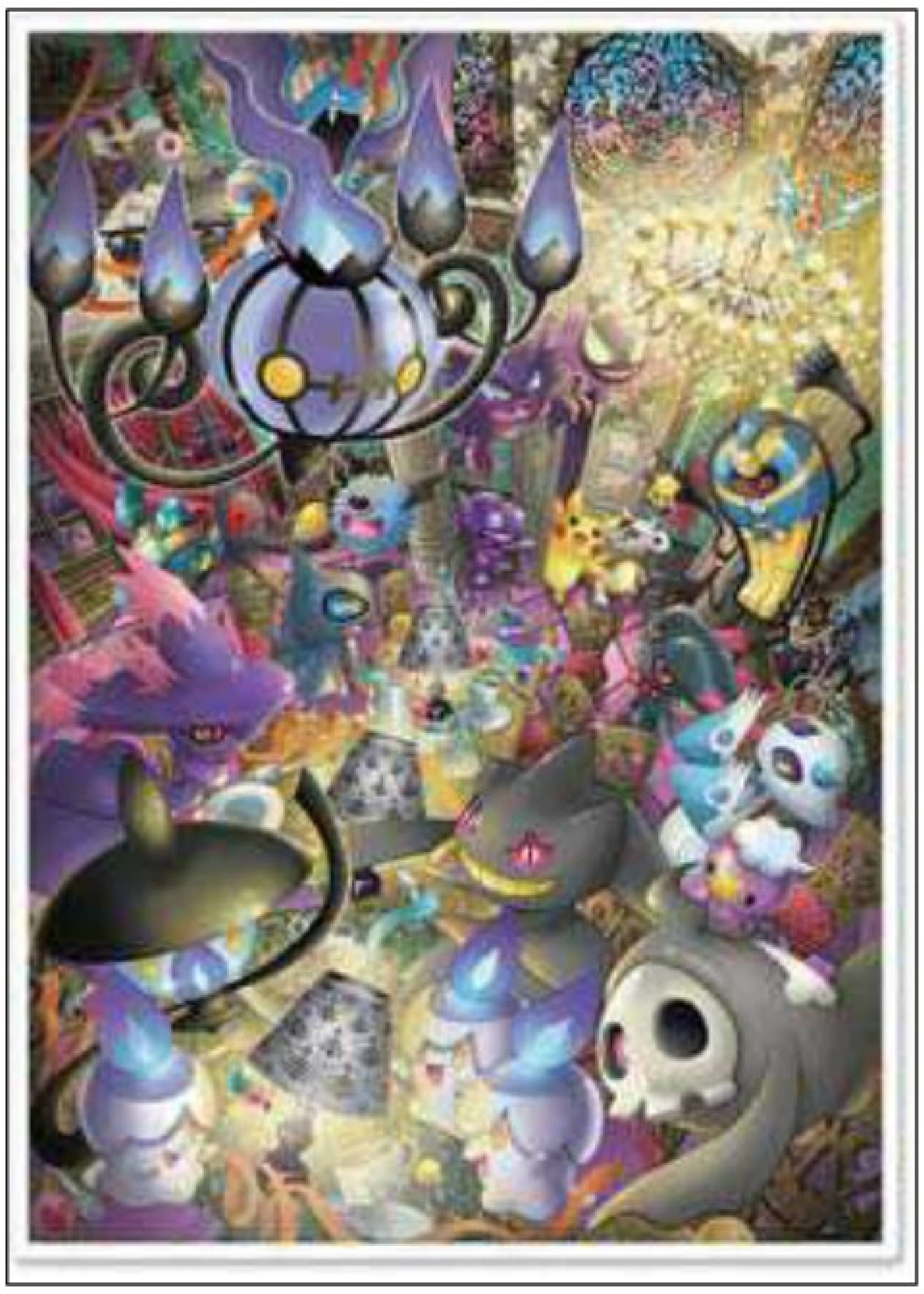
今年的9月21日是位于日本广岛的“双叶图书”综合书店创业100周年的纪念日，因此9月21日～9月29日期间，双叶图书公司联合口袋妖怪官方在该书店所处的广岛府中永旺购物中心内举办了特别庆祝活动。在现场不仅有名为“伊布与伙伴们的欢乐聚会”的主题游戏，还开设了口袋周边专柜，玩家们在其中可以买到游戏攻略本以及其他有趣的商品。





周边 幽灵系精灵集合，哥特风口袋周边9月登场

从9月14日开始，一套名为“口袋哥特风”的主题周边在日本各大口袋妖怪中心内发售了。在这套周边采用了烛灯鬼、油灯鬼、吊灯鬼、鬼棺亡灵等众多幽灵系口袋妖怪的形象，微微飘动的灯台、透着闪电的铁窗，给人以一种神秘魔幻的感觉，这与欧洲哥特式的风格十分符合。这套周边所涉及的商品种类也非常丰富，有文具、台灯、金属钥匙扣、茶杯套件、西餐套件、手机保护壳以及零钱袋等，喜欢哥特风格物品的朋友一定不能错过这套周边哦。











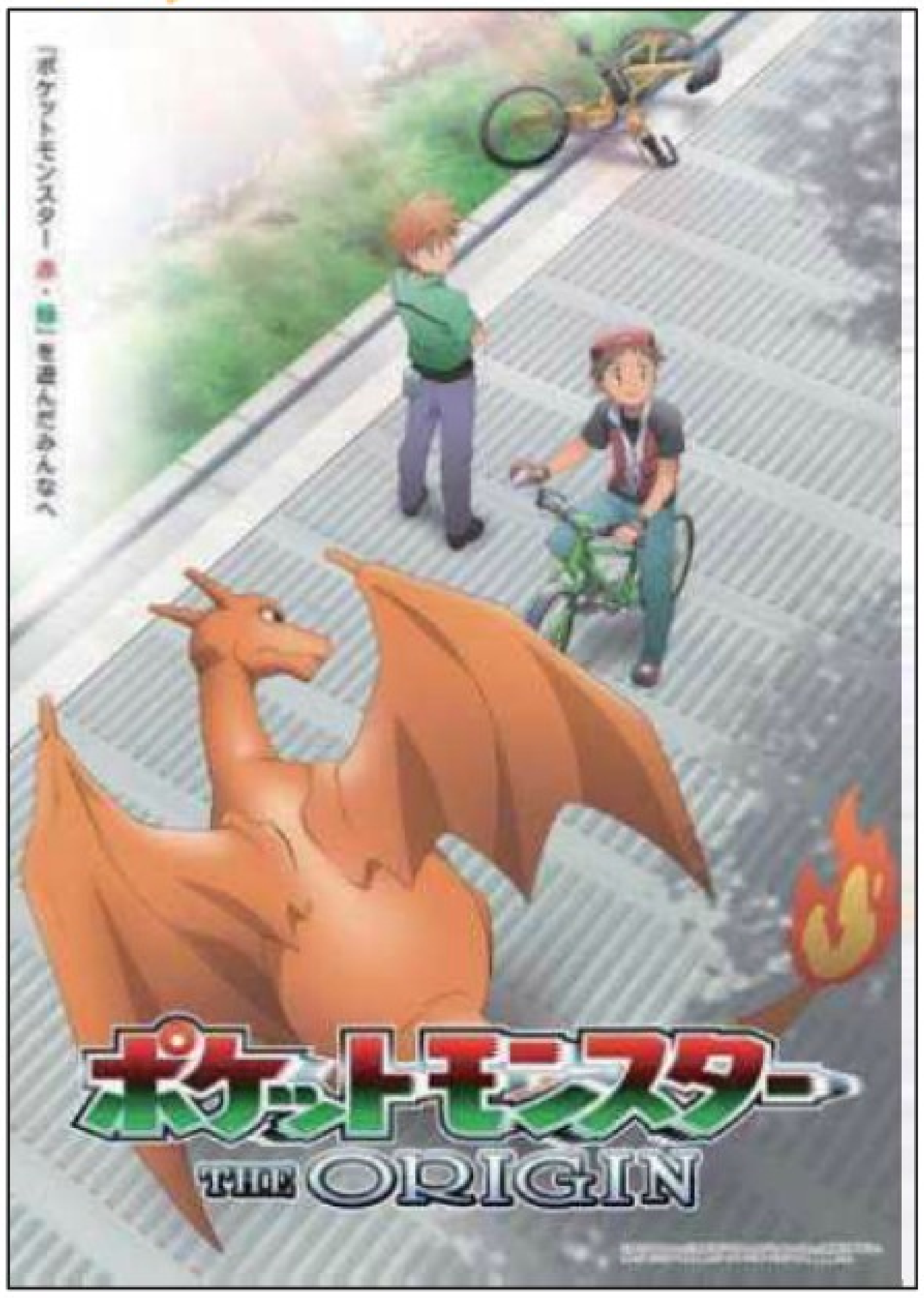
活动 选购“口袋欢乐套餐”获得赠品

9月3日～10月14日期间，日本7-11公司旗下的Dennys和Famil两大连锁餐厅共同开展了“订购口袋妖怪套餐赠送蜡笔和涂鸦本套装”活动。在活动举行期间，顾客们只要在餐厅内选购口袋妖怪主题的“口袋欢乐套餐”就可以得到这套赠品了。





动画 《口袋妖怪 起源》DVD和BD发售日期公布

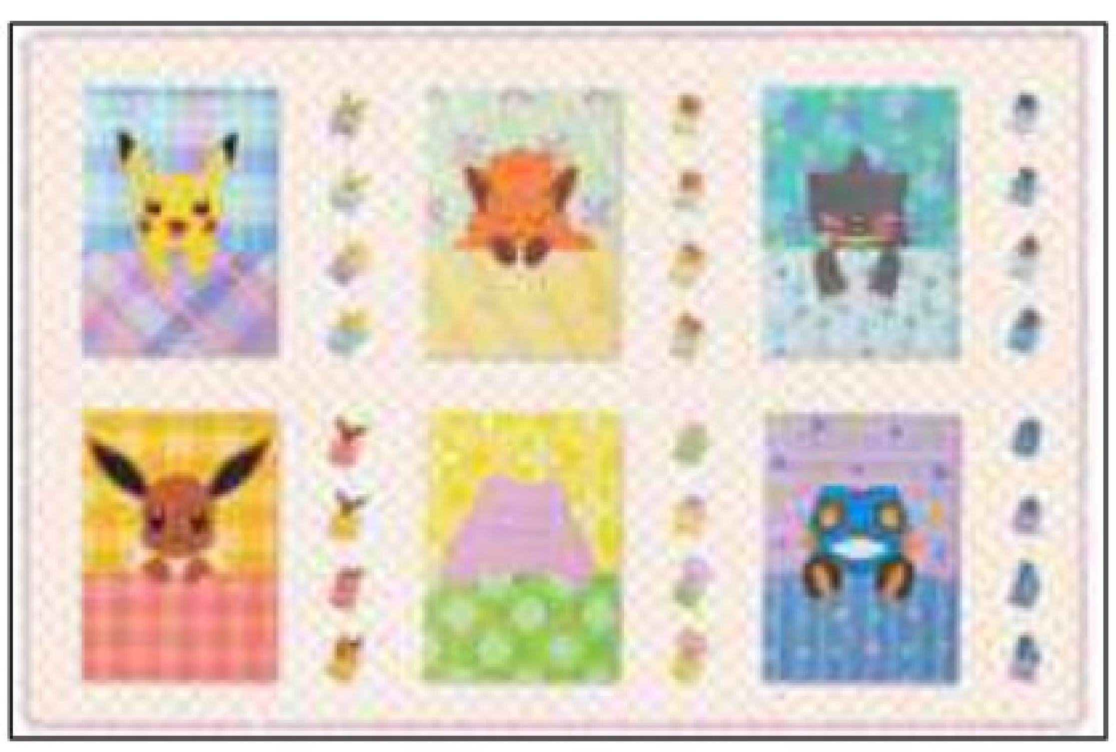




口袋妖怪官方宣布，TV动画特别篇《口袋妖怪 起源》的DVD和BD将于12月4日发售，发行商为Over Lap。《口袋妖怪 起源》由制作《攻壳机动队ARISE》的Production I.G动画公司、制作《宇宙战舰大和号2119》的XEBEC动画公司以及制作《口袋妖怪》动画系列的OLM动画公司联合打造，阵容相当豪华。本作共分为4集，在10月份先行在东京电视台播出，播放完毕后就将以影碟的方式发售。另外，本作动画的部分原声音乐也将作为附加曲目收录在《口袋妖怪 X・Y》的游戏原声专辑《Nintendo 3DS 口袋妖怪 X・Y 超级音乐收藏集》中。

周边 “躲被窝系列”周边口袋中心内上市

从9月21日开始，一套名为“躲被窝系列”的口袋妖怪周边在口袋妖怪中心内上市了。“躲被窝系列”是以皮卡丘、伊布、百变怪、火耳狐等精灵躲在被窝中的可爱形象进行设计的，商品的种类也很丰富，手机挂件、毛巾、收纳盒、马克杯、插片袋、购物袋等各类款式应有尽有，总有一款适合你。









卡片 ● 卡片游戏新系列，《X・Y》版今冬登场 ●



伴随着3DS游戏《口袋妖怪 X・Y》的发售，与之相配套的卡片游戏也即将由“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”过渡到全新的“《口袋妖怪卡片游戏X・Y》系列”。目前，口袋妖怪官方已经在官网上发表了新系列的相关信息。新系列的第一弹商品有新手包《口袋妖怪卡片游戏X・Y 初次套装》、《口袋妖怪卡片游戏X・Y 初次套装for女生版》以及扩充包《X收集》、《Y收集》四种，前两种新手包的发售时间为11月8日，后两种扩充包的发售时间为12月13日。在规则方面，由于游戏版中加入了仙属性，因此本次在卡片版中也相应地加入了这一新属性。另外，在今年的12月，官方还将举办《X・Y》版的卡片对战大会，以此来为新系列作推广普及和对战测试工作。





周边 ● JR西日本推出皮卡丘纪念版ICOCA交通卡 ●



由JR西日本(西日本旅客铁道)公司所发行的智能交通卡ICOCA（IC Operating Card）自2003年推出以来，到今年正好迎来它的10周年纪念，于是JR西日本就与口袋妖怪中心合作，联合推出了皮卡丘主题的纪念版ICOCA交通卡。本次的ICOCA纪念卡总数共有3万张，在9月13日～10月14日期间顾客们可以进行预定，到了11月2日～11月10日时官方将正式发放到买家手中。

www.dooland.com

周边 “Pokemon With You”主题金属徽章即将发售

口袋妖怪官方近日宣布，从10月12日起，口袋妖怪中心内将发售一套以“Pokemon With You”为主题的金属徽章。这套徽章总共有9种款式，上面所采用的的角色都是《口袋妖怪X·Y》中新登场的精灵们。另外，本套周边销售所得收益的一部分也将存入“Pokemon With You基金会”中，用于对日本东北灾区进行支援。



周边 “口袋妖怪当地系列”开设专题页面



由口袋妖怪官方策划和销售的“口袋妖怪日本当地系列”周边自从推出以来受到了众多玩家的好评，其产品数量也在不断增加。为此，口袋妖怪官方从9月中旬开始在其官网内特别增加了“当地系列”的专题页面：http://www.pokemon.co.jp/ex/gotochi，现在玩家们只要登录到该网页内就可以查询商品的种类、样式、发售时间、发售地点等信息了。





动画 《口袋妖怪大轰动！》完结，新节目即将接档

由东京电视台策划制作、每周日在该台播出的口袋妖怪综艺节目《口袋妖怪大轰动！》在9月底正式播放完毕了，紧接而来的将是另一档以播放口袋妖怪情报为主题的综艺节目《口袋妖怪收服 TV台》，简称《口袋电视台》。该节目成员由搞笑艺人组合“崇and敏”的两位成员铃木崇大（扮演阿崇台长）和三浦敏和（扮演阿敏制作人）、被誉为“日本演艺界喜爱口袋妖怪No.1”的中川翔子（扮演翔子主播）、由童星出道的少年艺人西井幸人（扮演幸人导演）以及《口袋妖怪 X·Y》中三主角精灵之一的针栗鼠（扮演针栗鼠艺术总监）共同担任主持，10月6日该节目在东京电视台首播。





周边 《口袋妖怪 X·Y》主题周边10月全面登场

随着《口袋妖怪 X·Y》发售日的临近，一系列以《口袋妖怪 X·Y》中各种新登场的精灵为主题的周边也已经由口袋官方陆续发表出来，而且这些商品的发售日期同样也定在10月12日，与《口袋妖怪 X·Y》的发售日是同一天。本次新商品的种类包括A4透明文件夹、绒毛玩具、笔袋、铅笔盒、金属钥匙扣、毛线袜子、饼干盒、手机挂件等，并且每一类商品都还有几种到十几种不等的不同款式，玩家们如果有机会去精灵中心的话，不妨在购买《口袋妖怪 X·Y》游戏的同时也买上几件周边作为纪念吧。



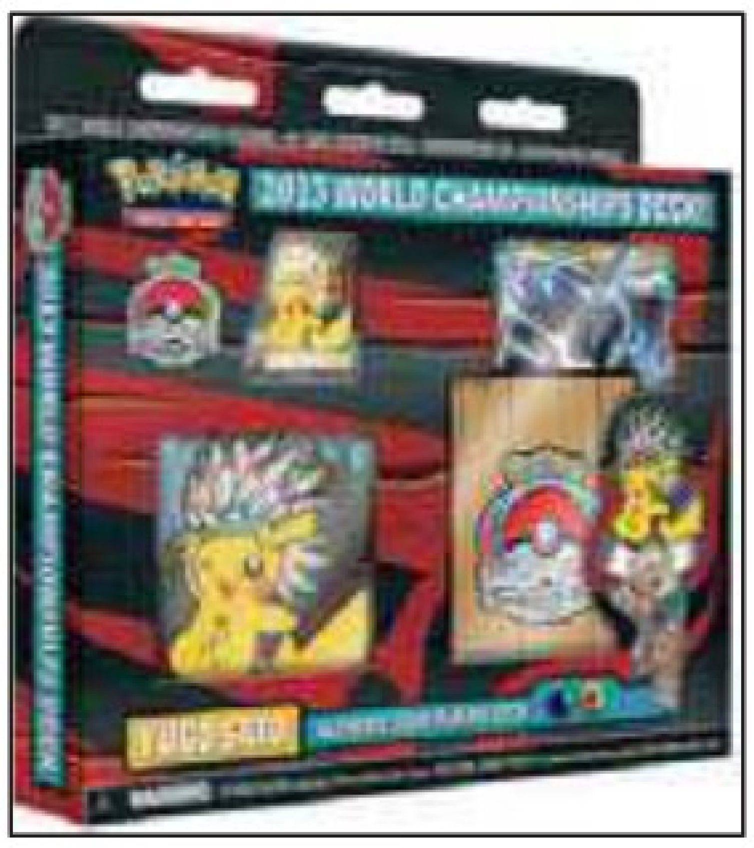


游戏 欧版《口袋妖怪大乱斗U》闪光电鳗王获取密码公开

9月下旬，欧洲口袋妖怪官网公布了欧版《口袋妖怪大乱斗U》中闪光电鳗王的获得密码“94530956”，将这一组密码输入到游戏中后就可以使用新角色了。

卡片 2013口袋大会获胜者纪念卡组即将发售

11月期间，口袋妖怪官方将在北美地区发售一组以“口袋妖怪世界锦标赛2013”中卡片大赛冠、亚、季军所使用的卡组为主题的限定卡片套装《2013 World Championships Decks》，全套产品共有4种，每张卡片上还印有选手们的签名。






动画 《口袋妖怪 XY》新角色声优公布





9月19日，东京电视台的官方网站上公布了即将在TV版动画《口袋妖怪 X》中登场的小智在卡洛斯地区的三位新同伴的声优情况。其中，塞蕾娜由牧口真幸担任配音，西特伦由梶裕贵担任配音，由莉嘉由伊濑茉莉也担任配音。另外，本剧的片头、片尾主题曲也已经公布，片头曲为歌手游助所演唱的《V（volt）》，片尾曲为少女组合J Dee'Z所演唱的《X海峡Y景色》。




卡片 世界上只有4张，天价口袋卡片eBay上成交




9月10日，在美国知名拍卖网站eBay上，一则口袋妖怪卡片的拍卖记录引起了人们的关注。本次竞拍的商品是一张名为《口袋妖怪插画家》的日版口袋卡片，据悉，这张卡片是1997年小学馆旗下的《Corocoro Comic》杂志所举行的口袋插画大赛前4名获奖选手的官方赠品，也就是说全世界一共就只有这4张，这对收集口袋卡片的玩家来说可谓是梦寐以求的收藏品，所以这次在eBay上一有人出售，各路藏家就踊跃竞拍，最终在经过599次报价后，以10万美元的天价成交。

事件 任天堂前社长山内溥去世



9月19日，任天堂的前代社长山内溥因肺病在京都市左京区大学医学部附属病院去世，享年85岁。作为任天堂的第三代社长的山内溥将传统的卡牌厂成功转型为一流的游戏公司，发掘了横井军平、宫本茂、岩田聪等难得的游戏人才，包括《马里奥》、《口袋妖怪》在内的众多任天堂第一方、第二方游戏，无不得到山内溥的大力扶持。2002年退任后推举岩田聪为新的社长，彻底将任天堂改变为现代企业。山内溥的葬礼于9月22日在任天堂总部举行，约2000人前往吊唁。由其出资购买的棒球队美国西雅图水手队亦在次日赛前为其默哀。



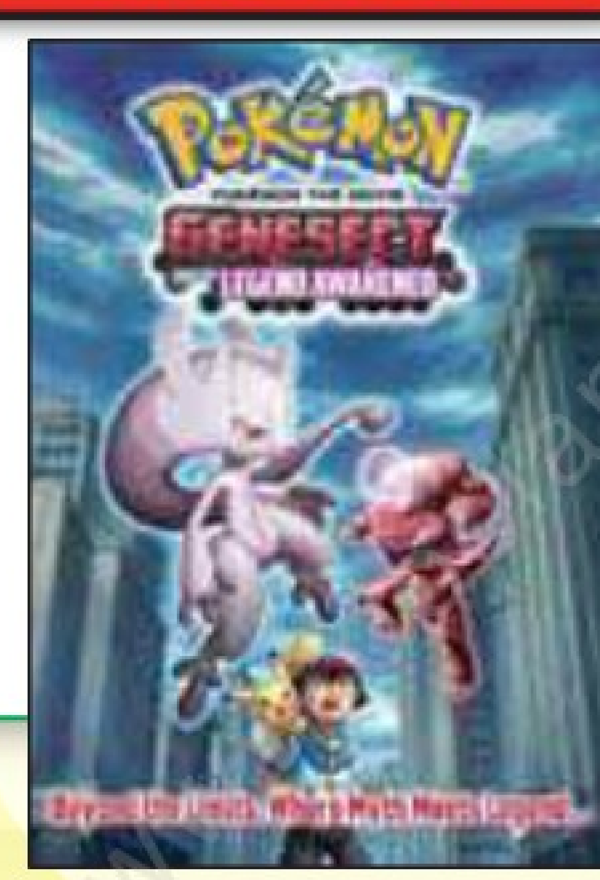
事件 《口袋妖怪 黑2·白2》获“CESA优秀奖”

在9月20日举行的“CESA日本游戏大奖2013”上，评委会为《口袋妖怪 黑2·白2》颁发了“优秀奖”的奖项，Game Freak公司的增田顺一作为获奖者代表出席了颁奖典礼。



电影 《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》即将在美国播出

9月9日，口袋妖怪北美官网宣布，剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的英语配音版《Genesect and the Legend Awakened》将于10月19日在美国动画频道Cartoon Network首播。



文/马修

天堂的枭雄
——纪念山内溥



9月19日，京都市左京区大学医学部附属病院，85岁任天堂前总裁山内溥去世，消息一经发布，震动世界，因为山内溥带着任天堂，给了全球的游戏玩家们带来了太多的快乐，更深刻影响了整个电子游戏产业。笔者作为从小受任天堂游戏影响至今的玩家、在山内老先生生前大力扶持的《口袋妖怪》所衍生出的这本专门志上，做业界话题一篇回顾山内溥一生，以示悼念。

山内家的任天堂

对于京都的花札小店——任天堂骨牌的社长山内房治郎来说，1927年11月7日是一个极大欢喜的日子，这一天，他的曾孙出生，孩子的外祖父山内积良为其取名为山内博。山内房治郎是京都颇有名气的木版雕刻大师，1889年开了间小店来销售自己生产的花札，并命名为“任天堂”，其中堂是当时店铺惯用的通称，“任天”则意为谋事在人成事在天。山内房治郎膝下仅有一女，便招赘了女婿金田积良并改姓山内。而山内积良和岳父一样，也是没有儿子，所以也招赘手艺人家庭出身的女婿稻叶鹿之丞并改姓山内，于是生下了山内博（后改名山内溥）。



▲任天堂的花札。

在山内博出生两年后的1929年，山内房治郎将任天堂骨牌传给女婿山内积良时，任天堂已经是当时日本第二大的骨牌厂了，但再大还是作坊，已经有些现代企业观念的山内积良便着手对任天堂进行公司化的改组，于1933年将骨牌小店成功改组为合资公司，然而就在这一年，山内积良家里面出现了意外：女婿山内鹿之丞抛下妻子山内喜美和年仅6岁的山内博，和邻家女子私奔，这实在是后院起火，大受打击的山内喜美把山内博交给父母后，心灰意冷地住到了妹妹家后其后嫁人。而山内博，从此便由山内积良养大。

和大多数的隔代溺爱不同，常年把精力投入公司的山内积良，对山内博实施的亦是公司制度化的严格管理，结果就是在山内博进入青春期叛逆阶段后，直接反弹成为了一个傲慢而且轻率的少年，对严格约束自己的外祖父外祖母尤其如此。

到1939年，12岁的山内博被送到京都本地的一家私立大学预科学校就读，山内博虽然叛逆但并非不学无术的纨绔子弟，

他就是在这期间给自己制订了日后到大学读法律或工程专业的短期志向。但当时日本整体的大环境异常糟糕，侵华战争陷入了胶着的同时，全世界也因为苏德瓜分波兰而爆发了第二次世界大战，原本就疯狂的赌博大环境更着重了全民皆兵的宣传。好在当时山内博年龄不够没被送到前线当炮灰，但想继续留在学校，也得给军工厂干活。而就在山内博进入预科学校的第二年，也就是1940年，一手创立任天堂的山内房治郎辞世。

日本社会对战争的狂热在1945年被两颗原子弹和天皇的终战诏书这接连的两盆冷水给浇清醒了，迷茫、沮丧、怀疑、反思取代了曾经的狂热，而在满目疮痍的战后重建中，山内博也终于实现了自己的小目标——在东京早稻田大学学起了法律专业。这期间除了学业和知识，山内博还结识了夫人稻叶美智子，虽然和山内博的父亲同姓，但没有任何亲属关系。等处到谈婚恋嫁时，双方家长互见并商讨婚礼事宜，山内博因为父亲没了踪影，因此是外祖父外祖母作为男方家长出面的。

1949年，为任天堂创立子公司“福丸”才两年的山内积良，于任上患中风，不久辞世，山内溥接下了任天堂社长一职。次年，山内博的第一个孩子——山内洋子诞生了，不过那以后美智子却多次流产，直到1957年才生下次女山内藤子，两年后长子山内克仁亦出生。

就在这前后不久，已经30多岁的山内博得到了生父过世的消息——在此前，父亲山内鹿之丞曾回来探望过他，但山内博闭口不说任何话，山内鹿之丞自知有愧便离开了，此后亦再未联系，直到从同母异父的姐姐那听到生父已经过世，更从父亲的妻子以及四个女儿那里知道了自己完全不曾得知的父亲的葬礼，30年的心结终于解开，遗憾再无机会与父亲交流的同时，从那时开始也会定期去父亲坟前探望。

1978年1月20日，山内博的母亲山内喜美去世。2012年7月29日，山内溥的妻子山内美智子过世。2013年9月19日，山内溥本人，亦与世长辞。交代其家里的种种，下面来说说山内溥是如何将纸牌厂转变为国际一流的游戏公司。

接管任天堂

1949年山内积良突发中风后，便把山内博叫到病榻前，嘱咐外孙子接管任天堂。作为当时山内家的惟一血脉， 山内博责无旁贷。但山内博也提出了自己的条件：接任可以，但请外公帮忙把公司里的山内家族成员都开除了。

二战之后，尽管美国着手将日本那些由军阀财阀掌控的大企业改组为现代企业并颇具成效，但对传统的民用领域家族企业却无法过多干涉，毕竟人家一没挣黑钱二没支持战争，所以这种老公司中的主管有相当一部分是亲戚，对于平辈的社长来说尚可，但对于继任的晚辈绝对是大障碍，各种亲戚无论辈分还是资历都可以高傲地俯瞰着你：“你舅舅我在这公司做了20年采购，你个小崽子懂啥？”

所以山内博提出这个要求，积良老爷子也颇能理解，利用生命最后的时间，把任天堂社内的山内家族成员清理得干干净净，而后，年仅21岁的山内博停止了在早稻田大学的学业，继承了任天堂，看到这些，山内积良老先生才了却心愿离世。

亲戚长辈虽然给清理干净了，但是元老们还在，对于山内博这样的年轻晚辈来说，元老们和亲戚党们的态度基本一致：这小子不过是东京回来的浪荡公子，曾祖父的产业迟早败在这小子身上。傲慢和偏见必然会表现在行动和语言上，甚至发生了专门针对山内博本人要求其下台的

罢工，山内博对此的反应是硬碰硬，把这些元老们或逐一开除或强制退休，虽然有人抗议，但没有用，因为这也是山内博要外祖父答应的条件之一。很快，任天堂便不再是曾祖父和外祖父打拼来的任天堂，而是来个人事大换血，把任天堂变成了山内博的任天堂，并于1951年将公司更名为“任天堂骨牌有限公司”，进入了山内博（溥）长达半个世纪的铁腕管理时代。

日本第一纸牌厂

说到这部分来解一个字面上的疑惑，任天堂创立时的名字是“骨牌小店”，但生产的却是纸牌范畴的花札，因为花札一直有“花骨牌”这个别称。安土桃山时代由荷兰的48张纸牌传入日本并本土化后，花札就成了上至公卿大名、下至平头百姓都非常喜闻乐见的一种赌具，后来的德川幕府多次颁布政府令来禁止，但往往是上有政策下有对策，直到明治维新时候花札的生产和销售才正式合法化。不过到1902年，也就是山内房治郎创立任天堂后的第三年，明治政府开征骨牌税，以征代禁，直接导致日本大量的花札相关的小厂和店铺倒闭，好在山内房治郎及时转变重心，开始生产日本第一批的西式扑克，避免了重税的同时也保住了任天堂这个牌子，到传给山内积良时，任天堂在整个日本的骨牌行业已经是排名第二了。山内积良接任后将传统的花札店铺改为了公司并进一步现代化，而当任天堂传到第三任掌门山内博这里时，尽管很多元老在“从东京回来这浪荡公子会搞垮任天堂”的担心中被山内博给开除，但事实证明，山内博相当有经济头脑，比如在1953年，推出塑料材质的扑克牌就大受欢迎，迅速成为日本第一的纸牌厂。

更大的契机是1964年的东京奥运会，山内博敏锐地意识到这将意味着全世界的



▲任天堂的纸牌产品。

游客都将涌到日本，而物美价廉且极为便携的扑克将必将是当时游客们在观光游览之余的最佳消磨时光的物品，于是在1959年，任天堂和迪士尼进行谈判并最终取得授权，迪士尼形象的扑克在日本上市后当年即卖出63万套，占当年全日本扑克销量的60%，亦相当于任天堂在过去15年的总成绩。这个时候，没人再拿山内博当黄毛小子了。

转型尝试

俗话说得好：三百六十行，行行出状元。但不同行业间的状元受到的待遇和尊敬显然是不一样的。作为日本纸牌行业的No.1的任天堂自然是日本扑克行业中的状元，不过山内博的梦想可不止这些。1958年，山内博怀着瞻仰同行老大的心态，赴美国参观了世界最大的纸牌公司——美国扑克牌公司，那个时候的美国不仅在科技领域第一，在诸如纸牌等传统产业亦有不少世界之最，可以想象山内博在去美国路上的激动之情。然而现实是残酷的，当看到所谓世界第一大纸牌厂商也不过寥寥几个厂房时，年轻的山内博开始对纸牌这个行业进行了质疑：就算做到最大，也不过如此。

尽管在之后山内博靠拉来迪士尼的授权让任天堂的扑克再度热销，但对于世界第一纸牌厂的地位及其规模的反差还是挥之不去。最先是通过亲戚的出租车公司进行出租车运营方面的尝试，于1960年成立了钻石交通有限公司。1961年又与近江绢丝共同出资成立了三近食品，山内博本人都出任社长，而且涉足行业远不止这些，据说还包括供情侣开房的小时旅馆。

1963年，山内博将任天堂骨牌有限公司改名为任天堂有限公司，把“骨牌”二字拿掉，昭示了其探索更广阔领域的决心。

但是隔行如隔山，跨行业经营的难度远超其想象，这些尝试相继失败不说，还挥霍掉了之前经营纸牌的所有家底，到1964年，这家成立了75年的老牌公司第一次出现了危机，陷入濒临倒闭的地步，无奈，山内博于1965年和1969年相继放弃了对钻石交通有限公司和三近食品的经营。

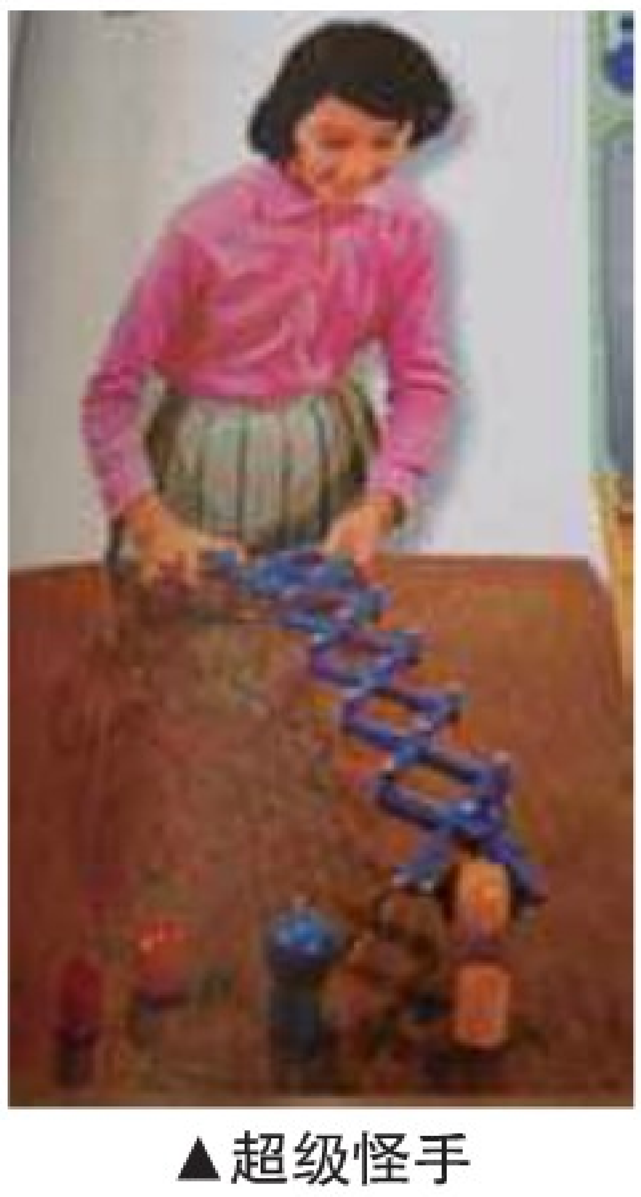
娱乐天命

从任天堂这个名字能看得出来，创立者山内房治郎还是很信命的。而命运有时的确会让人很无奈——就算你在纸牌行业上做得叱咤风云，换个小行业也把你赔个底朝天。而山内博虽然这试一下那试一下，但也并非那些昨天卖烧烤今天做网游后天炒房子的资本家们那样一身铜臭地追钱，山内博的更大目标明显是要把曾祖父和外祖父两代经营的这个公司给做成大公司！

多行业的投资尝试，让山内博挥霍光了之前的老本，困境中时，一个意外拯救了任天堂的第一次危机——当时负责流水线维护的横井军平在工作之余，用流水线维护的那些零件装配出个可以伸缩的玩具机械手，被视察的山内博抓个正着。那时候公司经营得不好，原本就铁腕的山内博自然是没什么好脸色，但被叫到办公室后，山内博却意外地让他把这个小发明给改良并投产……这个伸缩玩具手成为1966



▲横井军平



▲超级怪手

年日本最畅销的玩具，半年内售出120万个，将任天堂从破产边缘拉回。而山内溥也认识到果然娱乐才是任天堂的天命所在，而横井军平，则以其独特的“过时技术的水平思考”，以低成本为切入、通过创意实现市场的欢迎，相继推出了投球机、爱情测试仪等多种热门玩具。很显然，山内博的慧眼识才，在这一步起了极其重要的作用。

光线枪浮沉录

任天堂在成功踏足玩具领域后，其成功产品中不乏使用了电子技术的设备，如爱情测试仪；不过论起影响，更大的要数光线枪。光线枪亦是横井军平领引的玩具开发部的杰作，不过这个光感应技术并非任天堂自己能搞定得了，而是与专门进行光感研发的公司合作开发。最终的成品光线枪，初一面市自然是大受欢迎，光线枪设备一跃成为任天堂的最赚钱项目，此时的山内博，也彻底对其他尝试死了心，带着整个任天堂专心经营光线枪业务，推出打飞碟、荒野枪手等多款机台并出口欧美。1973年更是加大投资收购保龄球场，将其改为大型娱乐设施——激光飞碟射击场，不仅在日本国内越建越多，还在欧美进行投资。对于当时来日本旅游的国外游客来说，除了传统的名胜景点，这高科技含量十足的激光射击场也是必须要去体验的。

然而命运再次跟山内博和任天堂开了



▲激光枪射击场

个大玩笑，就在任天堂大手笔地在日本国内和欧美洽谈设立激光射击场的事宜时，1973年10月第四次中东战争的爆发揭开了第一次石油危机的序幕，而这危机的扩散和任天堂激光射击场扩建几乎是同步的。滞涨性质的石油危机让奉行凯恩斯主义防止通胀经济危机的西方国家毫无招架之力，而当原本人气极高的激光射击场纷纷建成时，迎来的却是门可罗雀的冷清。

这一下，任天堂迎来了比1964年胡乱投资更严重的危机，好在其之前的经营还算不错，能借来钱度过危机，在借债中聊以度日。

初涉电视游戏业

其实任天堂的光线枪并不是世界上最早的，在此之前的1967年，美国籍犹太人拉尔夫·比尔（Ralph Baer）就针对自己研制出的电视游戏机，用玩具枪改装出了能够识别屏幕上光点的光线枪，那款简单的光枪游戏成为人类史上第一款光枪游戏。而他研发的那台名为“棕盒”的电视游戏设备，在几经波折之后，终于和电视厂商米罗华（Maganavox）达成合作，并于1972年推出电视游戏机奥德赛，这便是世界上最早投入市场的电视游戏机，更早的则是其原型“棕盒”，无论如何，其创造者拉尔夫·比尔都是当之无愧的电视游戏之父。

尽管奥德赛的销售并不理想，但却吸引了全世界力图在新兴领域大展宏图的实业家们，而拉尔夫·贝尔和米罗华在研发销售奥德赛时，也都做了充分的后手准备，即注册了包括接驳电视显示电子游戏在内的专利，并在申请时通过媒体刊登等方式留下申请记录。

对于电视游戏的专利，不同的厂商有不同的看法，像任天堂之前很牛的雅达

利，在成功将街机游戏业务商业化后，便自行研发自家的电视游戏设备，结果被米罗华一纸诉状告上法庭，不仅被判罚支付专利费，其后数年的专利项目也都被判归米罗华所有，最终使得雅达利的创始人布什内尔和达布尼咬着牙根把自己一手创建的公司连同研发中的主机一同卖给了华纳，才算让这台机器没能胎死腹中，虽然造就了一个辉煌的Atari 2600时代，但雅达利终究不再是自由身。

背着巨额债务的山内博可没有这么大的胆子，在研究一番确定这种名为电视游戏机的玩意很有前途后，老老实实地飞去美国给专利所有者支付了专利费，换回了授权。授权虽有，但任天堂本身并不具备生产电视设备的能力，因此又在日本国内谈判一圈，最终和三菱合作达成协议，于1977年推出了首款游戏机，并推出彩色电视游戏6和彩色电视游戏15两个不同价位、收录游戏数量亦不同的版本。这时候电视游戏机在其诞生之地美国已经进入可以更换游戏的第二世代，但当时的日本能有这样的游戏机玩已经很不错了，最终卖出大约100万台。对于游戏机来说这个最终销量不值得骄傲也不算坏，当时刚刚起步的日本游戏市场跟风现象极其严重，不仅同类游戏机多，连游戏也都大同小异，比如美国那边一个乒乓球游戏卖好了，日本这面就一大堆做乒乓球游戏的，所谓的创意，也不过是回字的四种写法的水平，任天堂也不例外，能达成百万销量，更多的在于大众对于这种新兴娱乐方式的好奇。



▲彩色电视游戏15的广告。

街机行业的独特与跟风

街机是任天堂涉足游戏业后数年内的又一大支柱。将街机成功商业化的是雅达利的创始人布什内尔，而在日本开创街机的则是世嘉和Taito在1973年发售的两款模仿雅达利街机乒乓球游戏的框体机。任天堂的街机比较与众不同之处，主要是其开发的光枪系统，所以说光枪射击游戏是任天堂街机游戏的一大特色，而任天堂真正的视频类街机游戏，是1978年的《黑白棋》。

不过在这一年诞生的真正轰动世界的游戏，是出自日本的游戏厂商Taito，这也是日本电子游戏影响世界的开始，这款游戏在传统的固定版面内展现了一场让玩家欲罢不能的太空大战，如何取得更高的分数成为日本的热门话题，包括田尻智等众多游戏制作人都通过该作接触并喜爱上了游戏。美国的游戏霸主雅达利甚至花大价钱买断了该作在美国的经营权。

对于刚刚起步的日本游戏厂商来说，《太空侵略者》的出现意味着大家又有了新的风可跟，包括任天堂内的游戏厂商们，不仅推出了各种大同小异的太空打怪物的固定版面游戏，不少日本游戏厂商也借此登陆美国开设了美国分公司，其中亦包括任天堂。

老朋友的儿子

在1977年，对于山内博有三件大事颇为重要：一件事是前面说的发售了任天堂第一部电视游戏机。一件事是已经50岁的山内博把自己的名字改为山内溥，下定决心在新兴的电子游戏行业大有作为一番。第三件，就是山内溥的一个姓宫本的老朋

友找到他，让他帮着给这个学习美术设计专业的儿子宫本茂安排个工作，最终山内溥把这个年轻人留了下来，而这个年轻人就是后来著名的游戏大师宫本茂。

宫本茂在学校的时候我行我素不说，还经常和一众打扮怪异的人在一起玩音乐，毕业后在家里游手好闲了一年多就是不去工作，听父亲说山内世伯这公司是做游戏的才有兴趣，于是跟着老爸来见山内溥。而山内溥对这种靠关系进公司的晚辈一开始并没有什么好感，但老朋友面子难推，而这位晚辈带来的一些自己做的玩偶也挺有意思，于是安排到了玩具开发部成为横井军平的部下，虽然正职是框体美工设计，但也跟横井军平学了不少游戏制作方面的知识。


▲宫本茂

第一次掌机市场大丰收

美国是电子游戏产业的诞生地，电脑游戏、电视游戏、街机游戏无不如此，掌机亦是如此，美泰公司的二极管表现游戏内容变化的掌机系列成为世上首批掌机，但真正大红大紫引发起便携游戏风潮，却是在日本，而且和美国的掌机前辈们基本无任何交集，这就是1980年开始陆续上市的Game & Watch。这个创意来自于横井军平在高铁上看到旁边的人在摆弄计算器打发时间，于是就想到了用计算器液晶屏预置技术来表现游戏内容，原理虽然和元组的美泰掌机大同小异，但因为采用液晶屏因此体积小得多，屏幕预置技术也比刚刚起步的点阵液晶技术成熟得多。



▲Game & Watch

横井军平是在一次代山内溥司机开车的时候将这个创意告诉了山内溥的，山内溥对此极其重视，在和夏普的社长谈及这个创意时，正处在市场需求下滑的夏普对此自然是热情地参与进来。就在这一年，原有的开发部一分为三，第一开发部由横井军平带领主要负责便携游戏机和游戏软件的开发；第二开发部由上村雅之带领研发电视游戏机，第三开发部由竹田玄洋带领主要研发硬件及芯片。而原本支柱的街机游戏，主要依旧是第一开发部开发，不过其他开发部也会贡献一些。

横井军平开挂般的创意迸发加上山内溥的鼎力支持，促成了任天堂在电子游戏领域的第一次的空前成功，即便在第二次石油危机的阴霾中，亦卖得热火朝天。Game & Watch是市场对横井军平“过时技术的水平思考”的又一次极大认同。Game & Watch的热销，不仅让任天堂平安度过了第二次石油危机的冲击，更摆脱了之前因为激光枪射击场投资失败欠下的一切外债并获得了雄厚的资金。而比金钱更加可贵的，是任天堂加深认识到了创意对于游戏的重要性。

山内溥的美国梦与误判造就的《大金刚》

在1958年山内溥去参观美国扑克公司时，就对美国庞大的市场印象深刻，后来无论是改行做玩具还是做游戏机，都有把东西卖到美国去的梦想。到《太空侵略



▲1979年的山内溥，虽然年过半百但意气风发。

者》带着日本众厂商的街机各种类似游戏终于登陆美国时，任天堂也没放过这次机会。而且对于山内溥来说，此次进入美国，他有了一个得天独厚的条件——在温哥华的女儿山内洋子和女婿荒川实。

不过荒川实本身就职于红丸公司从事日本外的房地产业务。山内溥就去说服女婿，大概是类似于当老板还是打工仔一类的话，加上岳父本身的面子，荒川实最后还是辞去了在红丸的职务，和妻子山内洋子去西雅图为任天堂美国公司的创立而奔波。他们首先找到的是两个卡车司机：罗恩・朱迪和阿尔・斯通，两人以前是比较零散地把日本的街机游戏运输贩售给美国当地的街机厅，其中也包括任天堂的一些街机，因此也算有所往来，如今正式被荒川实招入麾下成为美国任天堂的第一批员工，一定程度上把销售渠道的问题解决了。1980年，美国任天堂公司正式挂牌成立，即NOA。

光有人手和公司名字显然是不够的，还要有游戏。这时候Game & Watch的热销已经让山内溥自信心过剩了，山内溥对《太空侵略者》类的游戏非常看好，因此当时任天堂推出的模仿之作《雷达范围》也成为山内溥心目中打开美国市场的关键。并且再度大手笔地一下发给美国任天堂3000台《雷达范围》的街机台，让女儿女婿给卖出去。

这一步山内溥真的估错了，1980年的日本街机市场是《太空侵略者》类游戏大泛滥的一年，内容甚至名字都千篇一律的游戏早已趋于饱和，游戏机台只卖出了1000台，还有2000台压在仓库空耗仓储和保管费用。当务之急，惟有重新开发游戏将基本运到美国，才能将那压在手里的2000台街机出手。

但当时主要开发游戏的第一开发部此时正在为热销的Game & Watch全力运转，腾出人手在短期内开发出可以在美国救场的游戏无论如何都不现实。这个时候之前山内溥收留的老朋友的儿子宫本茂担当起了这个重任，在横井军平忙里偷闲的指导帮助下，进行《大力水手》游戏的开发，然而开发一半的时候去却因为版权问题而被叫停，宫本茂发挥了专业优势，参照《金刚》，硬生生地将《大力水手》的三个角色改成了木匠、公主和大猩猩。这便是著名的《大金刚》，这部游戏开发完成后便立马生产出2000张游戏基板运往美国甚至没来得及给游戏中人物起名字。这款新奇的游戏让积压的2000台街机全部售空，为美国任天堂赚了第一桶金。立稳了脚。而宫本茂也成为任天堂社内的新星而得到山内溥及横井军平的器重。



▶《大金刚》的街机，是日本游戏厂商在《太空侵略者》之后又一在美国大受欢迎的游戏。最早的2000台由于是《雷达范围》所改所以筐体为红色，这台蓝色的已经是后来的了。

铁腕政策下诞生的FC

如果说山内溥对Game & Watch这个

横井军平灵光一现的作品是大力支持放手去干的话，在FC的开发上，山内溥就要求多多了。

1981年，Atari 2600在美国以及Game & Watch在日本的火爆热销，纷纷验证了山内溥走游戏道路的眼光独到；而原本只是用来消化机台的《大金刚》的意外火爆，也让山内溥有了在街机厅维持高吃币率以及占据零碎时间的同时，亦把客厅里的电视游戏化的野心。于是，山内溥找来第二开发部的上村雅之，提出开发一个能在家里的电视上玩街机游戏的设备——别小看《大金刚》，在当时的街机游戏中，这画面都是靠前的，而电视游戏机、尤其是日本的电视游戏机，还都停留在第一世代的水准，山内溥要求的这跨步相当大。

而且山内溥的要求远不止如此，在上村雅之他们为山内社长这个要求焦头烂额时，山内溥也在研究在美国红得发紫的Atari 2600，而对第二开发部提出的要求也越来越多，像具备换卡这些Atari 2600这些已有的自不必说，而且不仅要比已有的电视游戏机都强大，还要在最少一年之内不被别的厂商给山寨出来……

为了满足以上要求，上村雅之真的是跑断了腿磨破了嘴，虽然硬件厂商们对生产Game & Watch的任天堂很是欢迎，但一听要求便都撇了嘴——不是不想干，是真没这技术。至于正亲密合作的夏普，山内溥不让去找，因为夏普现在正全力给Game & Watch生产屏幕配件，电视游戏机这事还在筹划中，可不能把现有的买卖给耽误了。

好在理光找上门来了，对于运行《大金刚》的这个让一般厂商摊手无奈的要求，理光成功把自己的芯片展现给了上村雅之——果然能满足要求！但这么一来，价钱也高了，钱能解决的问题都不是问题，可山内溥偏偏在提出以上各种本来就



▲首发的FC主机，按键是方形的，后来改为了圆形。

难以实现的条件的同时，还给加上附加条件：售价不能超过1万日元。

这让上村雅之和第二开发部是彻底跪了，巧妇难为无米之炊，这要求一切都很美好，但要实现完全没可能……吧？山内溥也犯了倔，亲自上门去找芯片供应商理光谈判，来把配件成本中的大头CPU的价格给砍下来。理光自然也做好了准备：兵来将挡水来土掩，想把价格砍下来没门！尝试了各种说服失败之后，山内溥祭出了杀手锏：“两年内我们任天堂从你这下单300万个CPU！”这一下彻底击破了理光的心理防线，300万是什么概念？是当时全日本电视游戏市场的总和。但对方既然敢下这么大的单，那理光也就让步了——给任天堂的CPU仅仅是常规定价的一半。不过即便如此，1万日元也还是不现实，最终山内溥也不得不妥协，定价修改为14000日元。

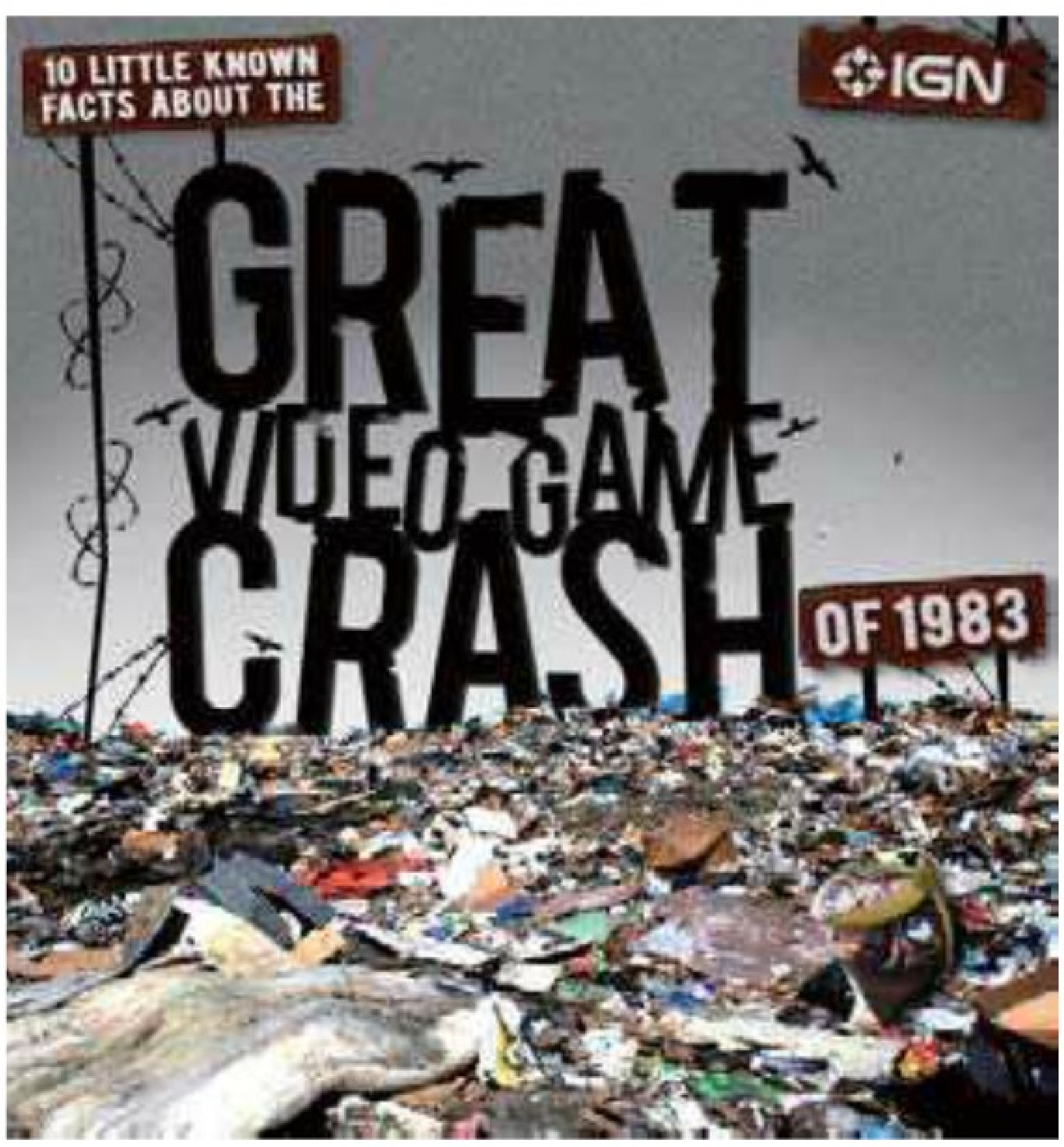
之后，山内溥便没怎么催第二开发部，因为当时全社的重心还是热销的Game & Watch，因此第二开发部有充裕的时间对机器进行研发和修正。1983年当FC发售时，这台游戏机的热销超出了任天堂的想象，两个月便卖出50万台，成为《太空侵略者》、Game & Watch后的第三次游戏热潮。接着……意外发生了，发售的几个月中，任天堂方面却陆续收到了死机的投诉，在对硬件研究确定是芯片问题后，

是退钱保面子还是要钱装糊涂？山内溥拍板：退钱！因为这可不是简单的面子问题，对于一家公司来说，信誉是更加宝贵的潜在无形资产。

雅达利崩溃催生的权利金及审核制度

山内溥萌生大举进军电视游戏市场野心，和雅达利的Atari 2600在美国市场的火热有直接关系，自家的FC也在日本获得了成功，但是Atari 2600却在美国忽然出事了，就是著名的雅达利崩溃。雅达利崩溃发生在1983年圣诞节，粗制滥造的《ET外星人》遭到了玩家的集体抵制，300万份游戏被碾压掩埋，美国的电视游戏市场一夜之间陷入大萧条。

《ET外星人》是华纳催促雅达利赶鸭子上架的仓促之作，但也不算特别恶劣，只不过在特定的时间成为压垮当时劣质游戏泛滥的美国电视游戏市场的最后一根稻草而已。而劣质游戏频出的背后，隐藏的其实是作为初次在电视游戏市场大赚的雅达利没有考虑到如何去平衡各方面利益的问题。当时的模式是雅达利在支付给工作



▲美国市场由红红火火一夜进入大萧条，给全世界的电子游戏从业者敲响了警钟。

室或个人一笔钱买下所有权的后，之后游戏销售好坏都与制作人及制作方无关。但那个时候只要是款游戏都会大卖，在这样的一大锅肉中只分得一勺汤的制作人自然不满，于是雅达利的三个主要制作人首先站出来，找雅达利的高层要求得到母公司华纳的音乐人那样的版权分成模式，结果没谈妥，制作人们愤而出走成立了动视公司，由于之前是雅达利的游戏制作人掌握Atari 2600的一切，因此可以直接在Atari 2600上做游戏，让雅达利憋气又窝火，一纸诉状把动视告上法庭，要求动视禁止再在Atari 2600上销售游戏，最终结果是裁定雅达利败诉。这使得雅达利彻底失去了对Atari 2600平台的支配权，小厂商工作室们开始一窝蜂地在Atari 2600上推出各种粗制滥造的赶工作，有的甚至直接拿色情暴力种族歧视做卖点……最终，接连受到愚弄们玩家的怒气，在1983年圣诞节爆发了。

雅达利崩溃事件让在东方卖游戏机的山内溥大为震惊，尽管任天堂一直在尝试用各种方法把FC销售到美国去，但Atari 2600的市场坍塌绝对不是少个强敌的好事，而是整个市场忽然萧条了。能否在美国大卖这事可以先放一放，作为同样采用更换卡带机制的FC，必须要面对同样的问题：如何和本社以外的游戏公司进行利益分享，以及如何对自家平台上的游戏品质进行监督——电子游戏是娱乐消费，无论是石油危机那种外因，还是游戏劣作频出自己作死，都会让玩家轻易将游戏抛弃掉。雅达利没有去考虑这些最终被淘汰，任天堂想不被淘汰就必须要考虑这些！

于是，在山内溥的主导下，游戏领域的划时代制度——权利金制度诞生了，保证游戏开发商在拥有游戏知识产权的同时，向任天堂支付20%的权利金。更通过收费提供开发平台及垄断卡带生产的方式，将游戏的审核牢牢把持住。为了让第

三方厂商能够安下心来开发游戏，任天堂甚至出台第三方每年在FC上不超过5款游戏、游戏卖不出则第三方自行承担后果等让第三方非常不满的制度。



▲任天堂的认证密封LOGO。

这些制度将游戏的生产、开发、审核等牢牢攥在手里，并开辟出一条硬件厂商和游戏厂商以销售游戏来盈利、盈利情况和游戏素质直接挂钩的全新模式。这种模式最大的意义是完全规避了之前雅达利的那种一团糟无人管的乱象。任天堂是当之无愧的老大，第三方想在游戏机上赚钱只有老老实实地按照任天堂的约束范围内去做；而山内溥和任天堂的员工们对待玩家，亦是孝敬衣食父母的谨慎心态，不敢有半点马虎。在让FC以NES为名艰难地登陆到大萧条的美国电视游戏市场后，迅速荡清了阴霾，原本被业界分析师认为最少要6年才能恢复元气的美国市场，早早地恢复了生机。

而这一为整个电视游戏产业力挽狂澜的模式由于是建立在对第三方厂商进行严格约束的基础上，因此也遭到了第三方的不满，但当时在任天堂的威压之下根本不敢有异议，直到后来PS出现，众多第三方报复性的集体撤离任天堂阵营这怨恨才爆发出来。但权利金制度带来的游戏盈利模式，仍然沿用至今。而在有更好的审核约束制度及盈利模式出来前，这个制度还将继续延续。

设立情报开发部

FC是1983年7月15日发售的，早期的游戏都直接从街机上移植。而第一款第三方游戏，则是1984年7月28日发售的Hudson的《爱的小屋》。在这一年中，任天堂原有的三个开发部的游戏开发步伐明显跟不上FC用户的需求了。本着“100个庸才不抵一个天才”的用人观，山内溥开始着手组建新的精英游戏开发团队。9月份，山内溥把因为开发《大金刚》而成为社内红人的宫本茂找来，商讨成立新的游戏开发部门，最终新的游戏部门以“情报开发部”命名，部长由宫本茂担任，同时大量招聘新毕业的大学生，迅速构成了自己的一个新的精英部门，宫本茂带着这些朝气蓬勃的年轻人没有辜负山内溥的期望，推出了《超级马里奥兄弟》、《塞尔



▲《超级马里奥兄弟》作为世界上首款突破固定版面的横向卷轴游戏，意义非凡。

达传说》、《星际火狐》、《F-Zero》等诸多至今仍在热卖并成为明星级游戏的大作。而原先的三个部门亦由于FC的成功上市，进行了一定的职责调整。

这个情报开发部就是后来的情报开发本部，很显然，对于打造任天堂帝国，山内溥的这一步决定意义重大。

Gameboy的严格检测

由于有情报开发部这个精英团队在，原本最核心的开发便携主机的第一开发部也让出了社内第一的位置。而Game & Watch也在FC的热销逐渐降温，销售重点开始往海外转移，销售自家产品的同时，也更多地接触欧美厂商的产品。其中Microvision由于使用点阵液晶屏而让掌机更换游戏成为可能，更是世界上首款可以更换屏幕的主机，但由于点阵液晶屏技术不成熟，所以全世界的掌机大都是将游戏内容预置在屏幕上的固定游戏掌机。而后日本厂商Epoch也于1985年推出了掌机Game Pocket Computer），这款世界上第二款可更换卡带、拥有现代按键布局的大体积掌机并没有因为游戏重心转移到日本而获益，相反被人气爆棚的FC彻底掩盖了光辉。但也提醒了横井军平：是时候研发本社可更换游戏的掌机的时候了。

在构思自家的可更换掌机时，横井军平再度沿用其两度被市场肯定的“过时技术的水平思考”，继续采用Game & Watch的TN液晶屏，结果被山内溥以“画面不能看”而直接否掉，于是改用后来正式GB采用的反光相对弱些、完全不受电池余电影响的STN液晶屏。换了液晶屏，又因为涉及违反当时的日本国家电波法而再度被山内溥打回重新设计……



▲后来诞生了《口袋妖怪》的Gameboy。

可以说，山内溥对GB的重视一点不比FC差，虽然没提出这这那那的条条框框，但对其质量要求的严格却逼得横井军平考虑过自杀，据说在横井军平拿着开发好的样机交由山内溥审核时，山内溥故意将其摔在地板上以测试其抗摔性。山内溥的做法还算温柔的，测试人员则直接将样机从楼上扔下测试。

在这种近乎找碴的严格要求下，正式上市后的GB无论在使用还是外出携带的安全性上都拥有了过硬的水准，加上众多优秀游戏的支持，GB最终成为了销售长达10年、全球销量达到11亿8千万的成功掌机。

拯救HAL研究所

东京都的HAL研究所是家挂着研究所名头的软件公司，早在1980年便成立，主要在当时一些家庭电脑上开发软件和游戏，由于接受大学生兼职、毕业后还可以留在公司，因此吸引了包括包括岩田聪等众多软件爱好者和游戏爱好者。一开始HAL还是不错的，在FC上推出了不少游戏。在FC发售后，也和众多游戏公司一样去任天堂那争取来游戏开发权利，在新的大平台上来寻求更大的舞台。

但到了1992年，当时的社长被房地产的利润吸引，用公司的大笔资金投入到山梨县的房地产上，结果房地产泡沫破裂，全部投入血本无归不说，游戏和软件的本行也因为缺乏资金投入而销量不振。那时候任天堂是日本电子游戏当之无愧的老大，而HAL在游戏上又和任天堂有联系，因此任天堂是HAL求援的不二之选。山内溥



▲HAL研究所的LOGO。

接受了HAL的注资请求，但也让HAL答应由岩田聪来出任HAL的社长，作为游戏制作人，山内溥显然对这个青年有所耳闻。

山内溥在任天堂有绝对的话语权，而任天堂的资金一旦注入HAL便成为HAL的大股东，自然可以决定其社长人事任免，某种意义上说，当时山内溥的明确表态，更大的意义在于鼓励岩田聪。岩田聪也没有辜负山内溥的期望，瞄准GB平台，以简单易玩可爱为卖点，和樱井政博合作推出了《星之卡比》，可爱的形象、清新的世界、简单的操作，让《星之卡比》在当年的GB软件中脱颖而出，为HAL赚来了重生后的第一笔钱，卡比成为了任天堂旗下又一大明星，而稳扎稳打的岩田聪，也在接下来的几年里让HAL逐步实现了扭亏为盈。岩田聪，是继横井军平、荒川实、宫本茂之后，一手提拔的又一个游戏界的重要人才。

买入西雅图水手队

同样在1992年，美国职棒联赛的西雅图水手队遭遇破产危机，只好进行转让。而以西雅图为根基在美国经营多年并颇见成效的任天堂总裁山内溥，闻讯后表示可以出资收购这支球队55%股份的意愿，称这是任天堂对西雅图市的一个报恩。尽管起初有些家伙对于“美国的棒球队为非白种人所有”显得很抵触，但因为触碰到敏感的种族歧视问题，而水手队又很可能将主场易到福罗里达州，因此那种抵触遭到了西雅图本地的棒球爱好者的抗议，最终也就顺理成章地完成了交易。尽管山内溥本身对俱乐部的经营甚少过问，但诸如铃木一郎这样的棒球球星还是出现在任天堂的广告中。而且和山内溥在60年代时的各种盲目尝试不同，这次购入西雅图水手队，显然是经过深思熟虑。即便到今天，西雅图水手队仍然是任天堂的游戏外多元经营项目之一。

和索尼交恶

在SFC中后期，很多的厂商都开始尝试以CD ROM作为媒体介质——这种尝试早在1988年的PC-E上就出现了，而且效果相当令人惊艳，而1993年3DO的发售则标志电视游戏机正式进入光盘媒体时代的开如今包括世嘉在内也都在进行各种新的尝试，任天堂也不例外，山内溥察觉到了光盘媒体的重大优势，便和为SFC供应音源芯片的索尼洽谈签订SFC的CD一体机的合同，将SFC的CD-ROM的开发权全权交由索尼。



▲传说中的SFC CD一体机，见证了任天堂和索尼的交恶。

女婿荒川实发现这个合同会导致任天堂对SFC的CD一体机完全丧失控制权后，山内溥也才发现自己似乎犯了个不小的错误，不过美国任天堂的律师霍华德·林肯发现了合同中的迂回余地——索尼并非是惟一的授权商。既然如此，那就谨慎点找别的厂商也再签一份吧，于是又和飞利浦合作。

任天堂的行为在法理上都说得通，但索尼却为此付出了巨大的开发费用，社长大贺典雄和很多高层都打算就此为止息事宁人，但负责此项目的久多良木健咽不下这口气，便独自进行CD一体机的开发，这

就是后来把任天堂从蝉联两个世代的电视游戏霸者宝座逼退位的Play Station。

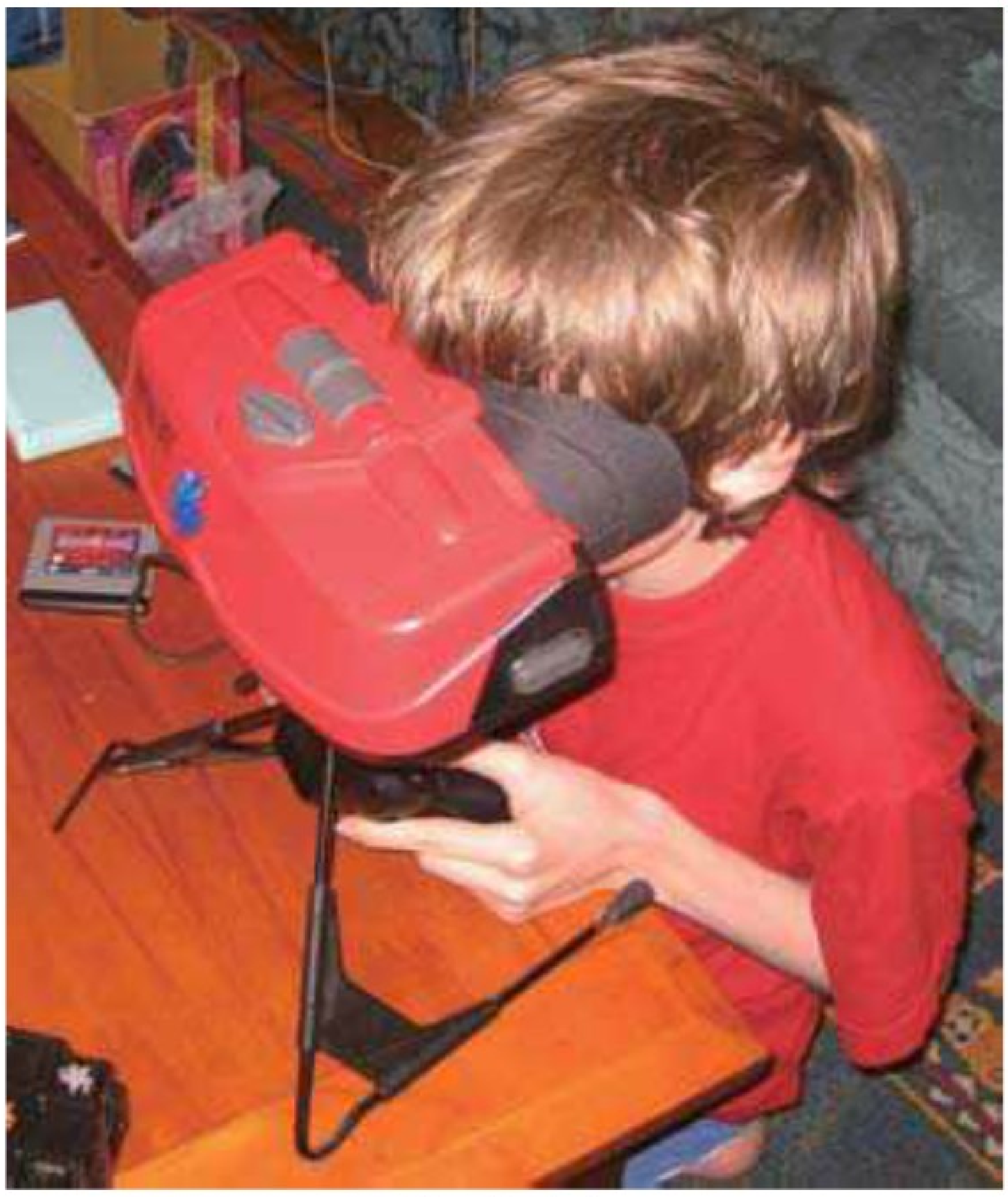
而任天堂这面，山内溥于1992年的初心会演说上公开对CD-ROM载体进行否定后，和飞利浦的合作便也没了下文。

Virtual Boy

1991年，一家名为Reflections Technology公司向横井军平推荐他们的头戴显示产品“红色世界”，这个东西利用双眼观看两块偏振镜片产生的立体效果，能实现飞行员般的3D模拟操作视觉效果。对创意颇为敏锐的横井军平认为这是一款足以改变人们对传统电子游戏看法的新技术，便找山内溥商量。山内溥自然也兴趣十足，就把这个技术买了下来，让横井军平慢慢研究，这技术一旦完成，所谓的电视中显示的3D画面都完全不够看……

结果横井军平发现这个技术过于超前，只能显示红、黑两色不说，耗电量也惊人，而且即便怎么缩小体积其正体依旧无法实现头戴。一直到1995年，各种技术依旧处于瓶颈状态。作为第一开发部的横井军平坚持其“过时技术的水平思考”的理念继续开发VB，其学生宫本茂则带领情报开发部进行与步步紧逼的SS、PS进行对抗的真正的次世代主机的开发。在N64尚需时日才能开发出来的情况下，原本作为Gameboy后续主机的Virtual Boy便被任天堂高层作为缓兵之计包装成电视游戏机抛出来。横井军平当然不干，直接来找山内溥申诉，但作为高层之一，这个决定没有山内溥的同意显然是不能通过的，对于头戴式无法实现的问题，山内溥给了一个极其中庸含糊的设计——三角支架。于是原本作为便携主机开发的Virtual Boy，真正只能以电视游戏机的身分登场了。

于是，VB仓促上市，红黑界面、要看



▲这机器玩起来特累……

眼镜里面才能看到游戏内容、而玩家本身动的话就会出现画像失真——毕竟VB原本的头戴设计中的重点考虑就是画面和头部是否能最大程度保持彼此间的相对静止，而用山内溥的支架建议显然不能达到。想不败，都不可能。

而横井军平自己也高估了3D立体视技术，那项技术不仅不是他想象中的“过时”，距离完善还尚需很长时间；而早在开发中与众多高层发生了隔阂不说，其本身与其他制作人的理念冲突也都摆到了明面，即便是一手带出的学生宫本茂，也在VB的开发中与横井军平争吵多次。最终，横井军平在开发轻薄化的GBP后黯然离开了任天堂。

N64时代的卡带执着

从FC到SFC，整整两个世代，山内溥都是任天堂乃至整个游戏界的霸者级人物，其说的很多话都被游戏界奉为经典，其经历更成为玩家们游戏之余津津乐道的话题。SFC接过FC的成功，无论是硬件



▲皮卡丘限定版N64，对于任天堂来说，卡带的意义不仅仅在于避免读盘时间，亦有继续垄断卡带生产的审核及利益考量在里面。

性能还是游戏阵容，都高于对手世嘉的MD，顺理成章地继续连任电视游戏机的王者。而自从和索尼签订了那个倒霉的合同后，山内溥便也没少出昏招，前面说的让VB早产便是一例，好在VB虽败，但GB硬撑了过来。然而电视游戏这块还是需要SFC的真正继任者的。SFC的后续主机即N64，有SFC的成功在先，加上光盘载体的主机们强大的音画表现，使得任天堂高层特别注重于N64的机能。而山内溥还给这部主机增加了一个要求：使用卡带。

和开发FC时候给出一堆高要求后最后摞个1万日元的定价一样，这次山内溥对后续主机的卡带媒体要求也再次让硬件研发部门叫苦不迭，不过这个时候山内溥的强硬和倔强远非开发FC时候可比，因此开发人员只能在一次又一次的调试中错过了的大好时机，使得任天堂在SFC超期服役的情况下，还把半成品状态的VB抛出去当了牺牲品。

尽管后来N64这款有着同期最强机能和卡带媒体的主机终于研发出来，并且成功超越SS在北美紧紧咬住PS甚至差点超越，但却也数次错过大好时机，这其中不光是耽误了上市时间，卡带本身的容量限制也成为N64游戏开发中越来越严峻的问题。

力挺NGC

时间进入了21世纪，游戏业界发生了大洗牌，在电视游戏机和掌机两大领域都和任天堂缠斗近20年的世嘉于2001年发表转型公告，正式退出了硬件领域的竞争，接着微软进入到电视游戏市场中来。而在电视游戏主机再度更新换代的年头，微软和索尼都为自家主机打出了多媒体的卖点。而山内溥则与其相反，多次强调NGC是纯粹为玩游戏而设计的主机，并在一篇演讲中称：此举的最主要目的，就是降低游戏机的成本，因为玩家玩的是游戏并非主机，购买游戏机属于一种被迫行为，所以游戏机的定价不能高。

山内溥当年的这番话尽管有讽刺同行、自我标榜之嫌，但也的确是言之有理。时过境迁，当多媒体功能不再构成游戏机成本的一大负担、任天堂的主机也都加入这些功能时，相信山内溥回想起当年的话也会感慨科技发展之快吧。

而鉴于N64时代任天堂大多数游戏都为第一方第二方开发的尴尬现状，2001年1月，山内溥自掏腰包设立了Q基金，通过为中小厂商提供无担保贷款来资助其开发游戏，而基金申请条件，除了任天堂审查



▲2003年E3上公布的游戏《Stage Debut》，使用GBA摄像头与NGC、GBA联动功能的游戏，岩田聪和山内溥等都在其中。这款游戏也正是Mii频道的前身。

和一年开发时间外，亦对GBA和NGC的联动提出了要求，

山内溥与《口袋妖怪》

在Gameboy发售之后，不少游戏公司都与任天堂签署了掌机版的开发协议，其中就包括APE的社长石原恒和提交的一份把小怪物装在球里一同冒险的RPG《口袋妖怪》。不过在众多的游戏开发协议中，这个合同很不显眼，而且之后上市时间一拖再拖，导致任天堂这方面的负责人川口孝司好没面子、想尽办法来跟山内溥要开发经费……这款游戏到1996年才发售，就是我们的《口袋妖怪 红·绿》了，然后意外地实现了长卖和热销。到10月份，“口袋妖怪”已然是社会现象了，这个时候，以杰尼龟为主角的《蓝》亦在筹划之中，这个提案被委托给川口孝司以及山内溥的大公子山内克仁去跟山内溥谈，当得知《蓝》版的内容、画面等各方面其实都与《红·绿》别无二致时，出于游戏公司本身的考量，山内溥将《蓝》版的发售委派给了并非游戏公司的小学馆，而结果竟然是出人意料地成功。而后在《口袋妖怪》的动画化上，山内溥更拍板成为其赞助商的决定，而这个决定，在日后对于动画版权的掌控亦是至关重要。

而对于《口袋妖怪》本身的成功，山内溥也是感慨良多，因为就在这款游戏热销前，以山内溥为首的任天堂高层都在致力于推广N64，对这次热销，山内溥的总结是：“许多消费者已经厌倦了一个人独自坐在电视机前玩游戏，更渴望随时随地地轻松娱乐和互动交流，以后便携主机将迎来高速增长的时期……”正如山内溥预料的那样，之后，高龄的GB便再次开始了一轮又一轮的销售狂潮，而曾经在社会都遭受冷遇的Gameboy不仅再度焕发青春，



▲东京口袋妖怪中心。

亦让任天堂更加努力地耕耘起掌机这块市场起来。

1997年11月，在Ninetendo Space'97主题演讲上，山内溥以《口袋妖怪》为例，总结了交换、收集、育成、追加这4大成功要素，而这四大成功要素，正在继续被《口袋妖怪》和更多的游戏所验证。

2000年9月8日的分析师向说明会上，山内溥提出了成立口袋妖怪中心的构思，《口袋妖怪》彻底成为任天堂的重要战略之一。

卸任

2001年9月14日，NGC发售了，承载着山内溥诸多期望并付诸大量实际行动的NGC并没有如预期般那样热销，而本身已经74岁的山内溥也意识到自己不再适合领导任天堂后，于2002年5月31日正式从任天堂退休，继任者为HAL研究所的社长岩田聪。

尽管辞去社长职务，但山内溥多年的威严在那，因此有的时候人们还真就得刮目相看，比如2003年初，山内溥就宣布“将充分利用FC时代的宝贵遗产以促进市场的活性化”，向世人传达了接下来在GBA平台推出原汁原味FC游戏的计划。这豪言壮语一出，游戏业界哄笑声一片，没

想到2004年当“《FC MINI》系列”开始销售时，销量让人大跌眼镜，半年不到就破了200万的销量。对比尤其明显的，是初代《炸弹人》首日便售出5万多套，而同一天同是Hudson，在和GBA同样热销的PS2平台并应用网络功能的《炸弹人Online》仅售出数百套。而对此，有些人说：不接受新事物、执着于怀旧的日本的游戏市场完了。事实上，同期的这个合集那个合集，尽管同样收录经典，但销量依然无法望其项背。


▲“《FC MINI》系列”的热销让很多人百思不得其解。

现在回首10年前这个奇迹，不得不说，其实是山内溥尽管在电视游戏领域有过多次失误，但对游戏市场的脉搏仍把得非常准——无论电视游戏机的机能到如何强大，玩家对其的最本质的诉求都是好玩。而这个小范围的成功，无疑为岩田聪日后用NDS战胜PSP吃了定心丸。

山内卸任后的任天堂

在做下决定前，山内溥曾把岩田聪招来，一对一对谈了3个小时，这次对谈坚定了山内溥将社长交给岩田聪的决心——和花大钱挣大钱的荒川实以及多次行豪赌险招的山内溥来说，岩田聪属于稳扎稳打的性格。而且其和善的态度更容易改变自己在任时给外界留下的整个任天堂的强硬印象。毕竟时过境迁，第三方早已不是硬件厂商的附属，山内溥需要这样一个人来为任天堂重建辉煌。

而岩田聪治下的任天堂，在把第三方纷纷请回的同时，亦彻底回归了“过时技术的水平思考”，通过过时技术融合创意来实现市场的最大认可，NDS如此，Wii亦是如此，不仅成功保住了掌机市场后花园，更实现了老山内让任天堂重回电视游戏霸主宝座的愿望；而在蓝海市场随着智能手机的崛起能利润不在，岩田聪亦果断将3DS完全面向传统玩家，并抢先出手延续了NDS的成绩；不过和掌机领域的众星捧月不同，电视游戏市场上的任天堂似乎有意被第三方冷落，Wii U如何走出当前困境，将是岩田聪接下来面对的问题。



关于山内溥和儿子女婿

当岩田聪被指定为继任者后，引起震动的主要原因是山内溥在有儿子有女婿、女婿还在社内担任要职的情况下，指定山内家族以外的人继任。

自小的家境优越让山内克仁成为了一个臭名昭著的纨绔子弟，山内溥对此非常头疼，便在90年代初，把这小子送到NOA去，希望在美国立足多年的女婿荒川实能好好带一带他。荒川实一开始对这位小舅子也是大力提携，无奈却一事无成还闹出不少笑话，只好请求山内溥把这位爷请走，于是山内克仁便于1995年12月在任天堂本部的资料室担任闲职，1999年升任为企划部长，2000年6月任宣传部长。真正展现其过人才华是在2005年，为了推广NDS，任天堂在宣传上加大投入，山内克仁带领下的任天堂宣传部展现出了前所未有的活力，广告宣传达到了建社以来的最巅峰。

其实山内克仁的这种敢花大钱办大事的风格个姐夫荒川实相当像，由于NOA主要负责销售任天堂的游戏，因此广告宣传

是NOA的一大要事，在其最巅峰的时期美国任天堂的利润占据整个任天堂的70%，而其宣传费用亦占去全任天堂的一半。山内溥对女婿此举亦是无奈。而对荒川实把任天堂迁到美国但未果。而后在微软打算进入电视游戏领域时，曾经打算通过收购任天堂的方式直接进入，并派遣游戏部门任要职的《俄罗斯方块》发明者阿历克西斯·帕契诺夫去和颇有交情的荒川实谈。荒川实一番斟酌之后认为，拥有强大财力的微软进入游戏市场亦根本无法阻挡，与其在竞争中被摧垮，不如在当下任天堂巅峰时期出手，获得微软雄厚的财源、微软本身亦直接接下任天堂经营16年的游戏市场……而把这个建议提给山内溥，自然被果断回绝。自此，荒川实和山内溥的分歧越来越大，而对于山内溥来说，荒川实的大手大脚赚大钱的冒险做法本就十分危险，把任天堂作为商品在做大后处理掉的建议更是触了山内溥的底线，所以在卸职之时，便连同惟一可能与岩田聪形成分庭抗礼的荒川实一起拿掉了。



▲2011年华盛顿蓝色星球基金会上的荒川实、山内洋子夫妇（中间两人）。此时的荒川实是俄罗斯方块在线公司的总裁。

卸任之后

卸任社长职务后的山内溥在接下来的几年中仍保留着董事职务。2004年，为了任天堂财务方面的运作，山内溥将其所持有的西雅图棒球队的股份转移给美国任天堂公司，由林肯接管，但山内溥依然是德高望重的决策者，高层的所有重大决议也会交给老山内定夺。

2005年6月29日，山内溥卸下了董事职务，只是挂着顾问的头衔并拒领退休金，连同任天堂为他多年贡献的12亿3600万日元的慰劳金也一并推掉，表示这笔资金更该用在业务上。

尽管作为游戏公司的社长和西雅图水手队的最大股东，但山内溥最拿得出手的其实是围棋，为业余6段，实际水平会更高，《口袋妖怪故事》的作者在提及自己采访山内溥时便被要求下棋，赢了山内溥才能接受采访。2005年山内溥在围棋界的贡献亦受到认可。而对于传统文化事业，山内溥可谓相当倾心，京都的小仓百人一首主题博物馆“时雨殿”便为山内投资21亿日元修建。

2006年2月，山内溥向坐落于京都左京区的京都大学医学部附属医院提出了希望给大学医院建设病房的愿望，为此山内溥捐赠了70亿的个人资产，根据他的愿望，在京都加盖了地上8层、地下1层、建筑面积约2万平方米、病床300个的新的病房建筑。由于动工时高度涉及到法律问题而难以解决，所以推迟了一年半到2008年7月开工，到2010年5月建成。

去世

2013年9月19日，东京游戏展开幕，玩家们关注着PS4、Xbox One以及感兴趣的游戏。而这天一大早，淡出公众视野很久的山内溥，则在其生前捐赠修建建新院部的京都左京区京都大学医学部附属医院走完了其人生，享年85岁。

9月22日，京都任天堂总部为这位前社长举行了社葬仪式在，京瓷名誉会长稻盛和夫、松下特别顾问大坪文雄、京都市长长门川大、TBS电视台社长石原俊尔、京都大学校长松本紘、生前好友系井重里等2000人参加，职棒选手铃木一朗亦通过



▲山内溥出资修建的小仓百人一首博物馆时雨殿。

唁电向让他下定人生最大决心加入西雅图水手队的山内表示哀悼，岩田聪担任葬礼委员长并致悼词。

9月23日，在西雅图水手队对阵堪萨斯皇家队的比赛开赛前，球员们亦在赛前对为西雅图市留下这支优秀棒球队的老人举行了默哀仪式。



▲山内溥的社葬仪式。

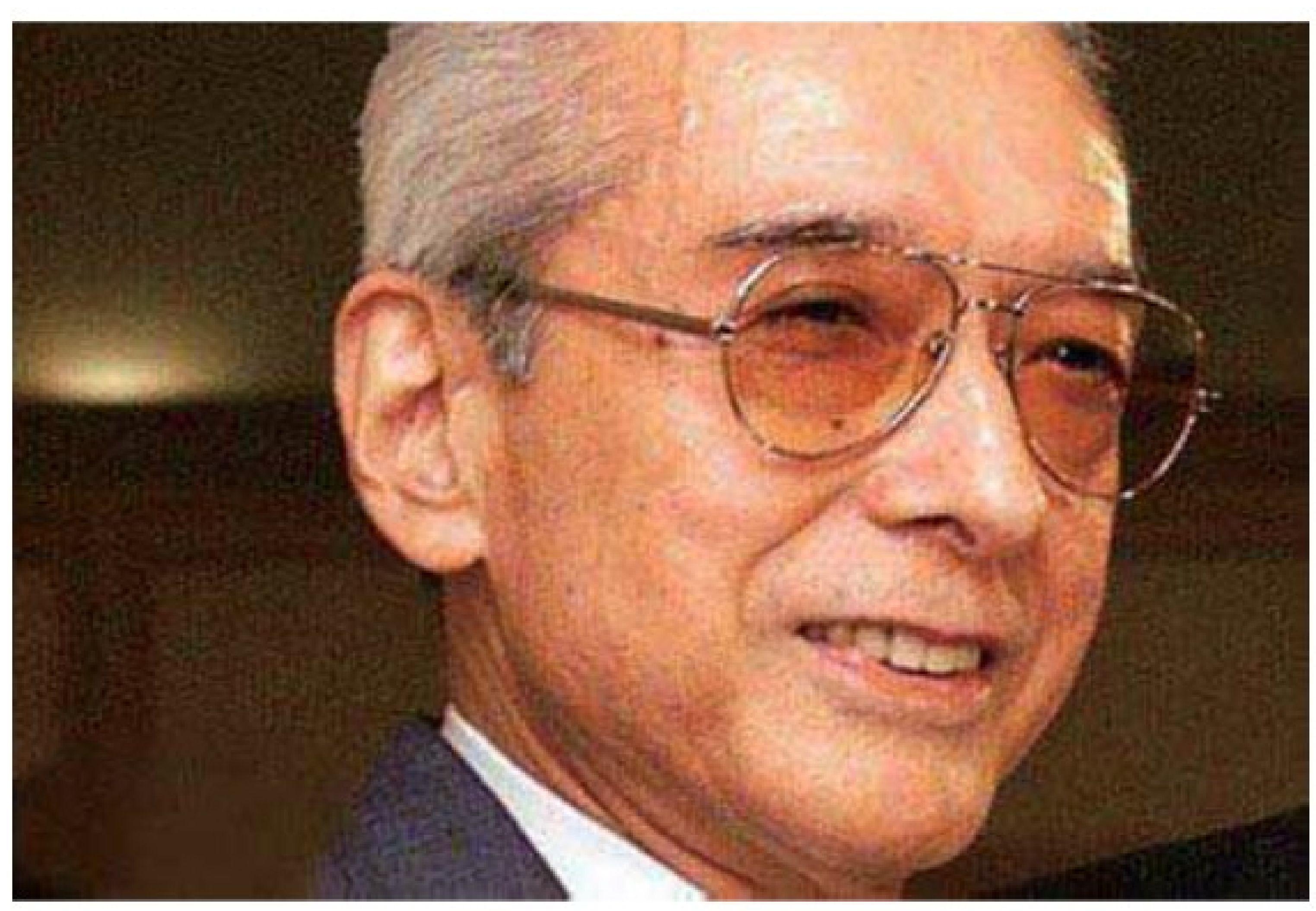


▲22日下午，任天堂的员工送别山内溥的柩车。



▲23日，西雅图水手队在赛前为山内溥默哀。

山内溥是一个游戏帝国的缔造者，将任天堂从传统的纸牌厂经过众多尝试成功转型为国际化的游戏大公司，山内溥的铁腕统治起到了极其重要的作用，尤其是在雅达利崩溃时将整个电视游戏业力挽狂澜，其生前推行的权利金制度、游戏审核制度等无不影响游戏业界至今。独具慧眼发现提拔的横井军平、宫本茂等更是影响改变游戏业界走向的重要人才。尽管其独断专行让任天堂在SFC之后多次错失良机，但在认识到自身无法再带领任天堂对抗强敌后亦果断卸任，并以独裁的手法将这家百年老铺彻底推向现代化公司管理的快车道。而其经历的大起大落中，对娱乐、对游戏的理解，更是宝贵的精神遗产，“游戏的本质是好玩”这一观点可以说决定了任天堂的游戏风格。而在1984年接受《钻石周刊》采访时山内溥曾说：娱乐的领域必须要经常开发出与以往不同东西，仅仅改良的程度是不够的。”而对于电子游戏娱乐行业本身，即便在SFC如日中天的日子，山内溥仍然没有忘记之前光枪投资失败的教训和雅达利的崩溃，经常提醒“娱乐不是人们生活的必需，人们不满意随时会被抛弃，娱乐行业只有天堂和地狱”。无论今后电子游戏如何走，作为一代枭雄的山内溥，其影响都会继续下去。





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 5 回 《口袋妖怪》音乐剧？

可能很多人会觉得很吃惊，其实我当时所提出的《口袋妖怪》(以下简称《口袋》)的提案和现在放映的版本有很大不同。我所主张的是全剧的画外音都使用歌曲来表现，由此来构建一种音乐剧的感觉。具体来说就是弹着吉他吟唱的配角，将主人公的行动都通过歌曲来向观众进行说明。因为每一集都要配上歌曲，所以不少人也提出了很多反对意见，比如“这样的动画真的能制作出来吗？”之类的。就连《口袋》的动画的第 1、2 话制作好后，监督也有小声嘀咕：“首藤，你最初提交提案的时候真的有好好考虑过吗？”记得当时我是苦笑着回答：“我也没想过能成。”事实上我当时确实没想过这个提案能够实现，实现了的话光每集的歌曲筹备就叫人大伤脑筋了。

《偶像天使阳子》和《偶像小英雄》虽然也是采取的动画音乐剧的形式，但说到底这些也都只是实验性质的作品而已。这些作品都得到了相应的评价，但《口袋》却不同。制作《口袋》动画的前提是不能让游戏的销售受损，并且必须放映一年半以上，这个放映时间的规定甚至可以说是一个硬性规定。动画可能只是《口袋》这一庞大产业链的一个组成部分，但冒险地拖《口袋》整个项目的后腿的话是肯定不行的。

对于当时将音乐剧这种实验性的理念引入《口袋》动画，我其实是没有多少自信的。当时我已经被任命为《口袋》动画的编剧之一，一个系列动画的基本风格定位原本应该由原作的编剧来决定，但《口袋》则是由监督和制作人起用的编剧来操作。这些成员之中，每个人都有驾驭系列动画的实力，并且其中还有已经制作过其他系列动画的人。监督曾开玩笑跟我说：“首藤，你就算什么时候生病要退出团队都没关系，还有很多人可以替代你。”实际上，制作人和监督为了制作《口袋》的动画，挑选了当时可说是最好的编剧团队，就连我都无法再想到比这更好的阵容了。在那之后，我听说过有些编剧也想参与进来，他们中的有些人甚至想通过挤掉既定成员来进入这个团队。

在我成为系列动画制作成员的同时，也被任命为了《口袋》制作初期的编剧之一。这个团队中的所有人都是能保证在规定时间内完成剧本写作的实力派。我曾经说过希望《口袋》的编剧团队中能有女性成员，但若是被要求给团队介绍一个新的女编剧的话，我也没有自信能找到有着这样超强剧本写作实力，并能融入团队的人选。

《口袋》的剧本是在一个程序化的系统中诞生的产物。写剧本大致花了我们一个月的时间，从一般情况来说，一个月的时间可谓非常充足。在最初的一周里我们

完成了大纲，此后的每周里各举办了2、3次剧本试读会后就完成剧本写作了。这些剧本都经由了监督和制作人的仔细斟酌，并且在每次试读会上剧本都被要求要有很高的完成度。

《口袋》的编剧们都有着超强的实力，但对于他们是否有写作音乐剧剧本的能力这点我还是持怀疑态度的。音乐剧是感性的，写歌也需要一定的准备时间。因此就会有不知何时才能完成这一不稳定因素在里面。写音乐剧的剧本花3个月到半年则是常态。在这些被选中的编剧中，当初有没有专门针对他们写音乐剧的能力来进行选拔就不得而知了。按照《口袋》剧本的制作体系来说，是应该由既定成员规规矩矩地进行写作的。因此，音乐剧形式能成真的可能性有多少，还真是要打个大问号。尽管如此，提出这个方案的我已经有会收到大量反对意见的觉悟了，并且我提出这个音乐剧方案的我在某种程度上其实是想拯救一下会议记录上的好点子。在听取音乐剧这一非现实的方案后，我觉得会议记录上那些被否定的好方案就能重见天日了。具体来说就是想让那位大人物觉得：连将《口袋》制作成音乐剧这种不知所谓的方案都被提出来了，还是之前的方案比较好。一旦得到重写音乐剧方案的指示后，我就会将会议记录上被否定的内容写入到新的方案中。



▲《口袋》中的灵魂人物——火箭队！

在会议记录中曾有个很有争议的点子，这个方案提出希望让《口袋》的反派火箭队以《时间飞船》中反派的登场风格出现。借此，火箭队的武藏、小次郎和喵喵才得以复活。其实从印象上来说，比起《时间飞船》，《口袋》中反派的角色设计更偏向动画片《猿飞小忍者》中的反派。虽然是反派，但总是失败。他们本人有时也会想要抛弃火箭队这个团队，去独自窃取皮卡丘。换句话说火箭队的最大特征就是每个角色对皮卡丘的窥觑已久之心。我个人希望火箭队比《口袋》中的主角们更耀眼，因此在动画的主题方面就将这点凸显了出来。


▲《时间飞船》里的反派三人组，其登场的标志性音乐恐怕还会让不少看过动画的观众倍感怀念。

那么《口袋》动画的主题是什么呢？

想要将这点说清楚其实是很麻烦的。我在《口袋》的游戏中找到了一个简明的主题，那就是捕捉野生的口袋妖怪，并培养他们进行战斗和升级。游戏主人公就是玩家的代理，现实中的玩家因为身处游戏之外是不会受到任何伤害的。但将玩家与游戏的关系原封不动地带入动画之中的话，主人公不用废吹灰之力就可捕捉口袋妖怪，并随即展开代理性质的作战。我本人不想制作这样的动画，因为这样就会变得毫无主题可言。

在游戏的最初，主人公在拜访亲戚家时，亲戚家的姐姐在看到电视，屏幕上播

放的是一个走在铁轨上的小孩的画面。这是史蒂芬·金的原作改编而成的电影——《伴我同行》中的一个场景。我当时突然领悟了游戏制作人员的想法，那就是只要保留《伴我同行》中所包含的的成长的主题，《口袋》中代理对战的僵硬之感就能得到消除。为了向观众传达这一主题理念，在动画制作时就需要火箭队这样的角色的存在了。

第 6 回 《口袋》的第 1、2 话放映



▲《伴我同行》的剧照。这部关于成长的经典电影曾获 1987 年金球奖最佳电影、最佳导演提名，以及同年奥斯卡奖最佳编剧提名。

《口袋》动画的主题音乐之一是将游戏中登场的《伴我同行》的电影主题音乐原样照搬过来的。《伴我同行》这部电影据看过的很多人说是一辈子应该看两次的至高杰作，电影讲述了为了寻找传说中的尸体，几位少年踏上了旅程的故事，既不是推理电影也不是恐怖电影。电影中的少年们凭据一条毫无根据的传言就展开了旅程，对大人来说这可能是孩子气的行为，但对少年们来说却是一场大冒险。电影是以成为大人后的他们重新追忆少年时代的冒险经历而展开，主题就是少年时代那种人人都怀有的一腔热忱的冒险精神、与朋友间深厚的友情以及对那个时代的怀念。这个电影让我印象深刻的就是少年们在铁轨上漫步的场景。在《口袋》的世界中我描绘了在孩童时代时所经历的一些令人怀念的冒险。每次，为了让这份情怀在动画中延续，我都会让火箭队的武藏、小次郎和喵喵这几个大人（不管怎么看喵喵都像大人）反派在很多剧集里登场。无论时间如何流逝，他们几个都是不会变老的大人反派。

对小孩来说，大人都是反派。

想要做的事总是会被阻止，但是就是这样的小孩总有一天也会成为大人。无论是谁，都会像彼得潘一样有不想成为大人的时候。因此动画版中的小智是不会长大的，并且他还认为老是失败的傻里傻气的大人们是笨蛋，但事实上是没有这样的大人的。就算让成年人来看他们恐怕也会认为火箭队就是不会变老、老是失败、冒着傻气的一群笨蛋大人。

再回想自己令人怀念的童年时，火箭队就是让人们想起孩童时代将大人都当成笨蛋的感觉，也算是唤起了人们的儿时情怀。恐怕对小智来说，在《口袋》这个架空的世界里所进行的冒险只是年少时期的一个阶段——一个孩童时代最具冒险精神的阶段。在这个世界中出现的火箭队意外的大人也是孩子们视角中的大人。登场的大人，不是提供帮忙的角色，就是除火箭队以外的反派，总之都是一些小孩子心目

中模式化的反派。

小孩子们憧憬的大人基本没有出现过。

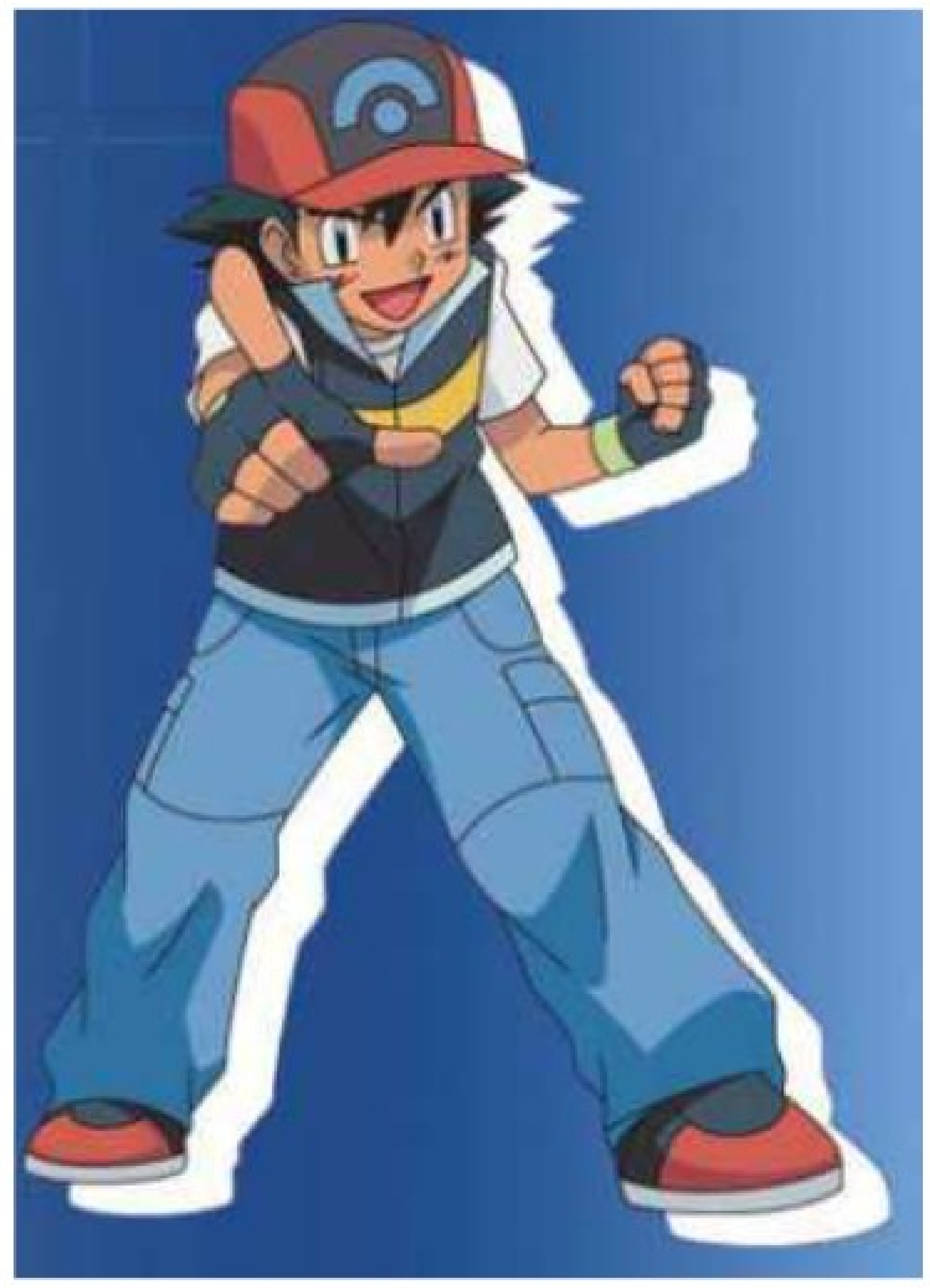
动画中的警官永远都是以“君莎”的名字出现，而女医生全以“乔伊”的名字登场。这些角色的登场不管时间和地点，从名字到年龄都不会改变。虽然动画中有各式各样的人物登场，但他们都不会再长大。只有口袋妖怪会以进化的名义成长，在《口袋》的世界中只有从口袋妖怪们的身上才能感觉到时间的流逝。《口袋》动画的观众会长大，但是《口袋》动画的世界不会长大。换句话说我想将《口袋》的世界构筑成代表小智（以及观众）的少年情怀的世界。

《口袋》的世界只会出现口袋妖怪，因为这是属于小智的架空的《口袋》世界。口袋妖怪是不存在于现实世界中的想象出来的妖怪。按照游戏操作，玩家就可以让其按照自己所想进行行动。就算口袋妖怪违背了玩家的意愿也不会真的死去，失败的话也可以再次重新开始。并且根据剧情事件，玩家还可以和口袋妖怪成为朋友。这样的情形恐怕在玩家与真实世界中的宠物、大人、小孩子等的互动中都不会发生吧。

如果口袋妖怪是真实存在的话，是不会这样随人所愿的。对小孩，不，对大人来说，口袋妖怪也是理想的生物。然而现实中的动物在《口袋》的世界中已全部灭绝，只存在人们口口相传的传说里。对于这个设定，我曾在《口袋》动画的小说中有过简单的提及，比如什么时候这些普通的生物开始灭绝的。但是动画中有与现实中的动物相类似的生物出现，我希望大家将其作为与现实生物很接近的口袋妖怪就行了，毕竟这些生物在动画中的出现恐怕还要归结于动画工作人员的失误。

虽然“《口袋》系列”中也会出现没有小智以及其他人类登场的故事，但小智一定存在于那个世界中的某个角落，就算没有出现在画面中，但那也是小智的《口袋》世界。

最让我在意的一点是，如何将主角们与新的口袋妖怪的相遇变得与众不同。确实在动画中，会出现道馆战或是其他与口袋妖怪战斗的场景，但从整体上来看动画中对对战的描写不是让人印象最为深刻的地方。与新的口袋妖怪的相遇，或是皮卡丘的登场，火箭队的依旧失败的战绩才是让人回味无穷的地方。


▲永远不会长大的小智代表了成年观众们永远都回不去的童年。

当不会长大的小智成为常规角色时，我就想让他的冒险成为勾起大家怀旧情怀的一大元素。在《口袋》中出现的战斗基本都是不用小智出手的代理作战。但我的本意是不希望战斗在动画中喧宾夺主，虽然这可能太过带有我个人的主观色彩，毕竟对很多观众来说《口袋》的一大看点就是战斗场面。当时很多人都强烈主张将战斗场景通过华丽的画面来进行表现。有些编剧甚至说只要一写到战斗场景他整个人都燃起来了。确实战斗场景是全剧的高潮所在，但从动画的总体印象上来说，比起尽是战斗场面我更希望动画中洋溢着一股怀旧的气息。也就是说，这部动画是架空在回忆中的一场展开在口袋妖怪世界的冒险。

对于年龄比小智还小的观众来说，即使剧中的冒险对他们来说还是以后的事，但也希望动画制作能带给他们一种熟悉的空想世界冒险故事的感觉。我觉得动画如



▲动画中作为主角的 3 人组。

果无法做到以上这点就可能是失败的，希望所有看《口袋》的观众都感能被勾起回忆。为了不脱离这个主题，在构思完主要登场角色后，我又提出了对剧情的一些构想。主人公一行也最终确定为 3 人组，以一种公路片的形式来展开剧情，并预定在约 1 年后将动画剧情赶上游戏的剧情。也就是说，在游戏里登场的 151 只口袋妖怪，要在 1 年半内由主人公来自一网打尽。在游戏中，级别最高的口袋妖怪联盟出现之前，玩家需要攻略几个道馆收集 8 个奖章。从小智开始，按顺序加入了小霞和小刚，然后组成了 3 人组，并有着还没有进入精灵球的皮卡丘同行。事实上，游戏的一开始玩家就可以在大木博士的研究所，从妙蛙种子、小火龙和杰尼龟中挑选一只来成为同伴。但无论选择哪只对玩家来说都有点不公平，于是游戏就将皮卡丘硬性地规定为同伴了。这只皮卡丘在最初无法适应与人类相处，也无法进入精灵球。在通常情况下，皮卡丘会进化成雷丘，但这只初期的皮卡丘是拒绝进化的，总的来说它就是一只一直保持初期原始状态的不可思议的口袋妖怪，换句话说就是“永远都保持自我”。

“不失去自我”也是我们曾想作为主题的中心之一。皮卡丘虽然是小智的同伴，但也不会想要成为小智的私人物品。

而之所以选择皮卡丘作为初始同伴妖怪，也是因为它在人气投票中最有人气。曾有人提到正是因为皮卡丘黄色的身体非常吸引眼球才会这么有人气。

而智在不久之后就 3 只初期妖怪还都能放入精灵球，这对所有玩家来说游戏的难度也变得公平了。

无论是小智还是观众，都可以借由小智手中的口袋妖怪图鉴来了解遇到过的口袋妖怪的名称。并且火箭队也被加入到了常规角色中（武藏和小次郎的角色名和开场白都是我加上的），喵喵虽然是口袋妖怪但也和初期的皮卡丘一样无法嵌入精灵球，但因为它能说话，因此它就充当起了人类与口袋妖怪的翻译。选喵喵作为火箭队的常规角色是因为它外表可爱且带有一丝狡诈的气息，并且它也有着自己的个性，对火箭队的其他两人来说，喵喵并不是他们的私有物而是同伴。火箭队选择的这只口袋妖怪虽然奸诈但也有点笨拙，仔细想想火箭队还真是有点可怜。为了得知登场的口袋妖怪的心情和想法，此时就需要喵喵的登场了。因此增加喵喵的客串登场也是件再正常不过的事了。



▲一开始极难相处的皮卡丘。

口袋妖怪训练员那里也分别有着不同的野生口袋妖怪，有时它们也会作为客串登场。这些加入元素里有很多都是从已有的会议记录中获得的灵感，并且一些点子还是我加入这个团队后，从会议中的话题中精心挑选出来再进行组合而整理出来

的。其中一个代表性的例子就是，在得到口袋妖怪后主角会说出一句标志性台词“得到啦！”这句台词就是从会议中提出的多个备选方案中由众人投票出来的。但对我来说，得到这个词是指得到东西、胜利或者分数一类的东西，因此不会将此用于将某种生物纳入自己阵营的情况。但由于这已是既定事实，所以也没有办法。再加上“得到了”这个词语的最后是连续的浊音（注：在日语中原文为“ゲットだぜ！”，最后的“だぜ”在日语发音中都为浊音），从发音上来说也不是很方便。我记得当时在投票时，“口袋妖怪，就是你啦！”这句台词也是由投票票数决定的。除此之外，在会议中被采用的他人意见也有很多，比如“口袋妖怪的世界是口袋妖怪与人共存的不可思议之地”这一世界观。

基于这样的剧情构成，第1话的剧本写了两个版本。一个是相对波澜不惊的版本，另一个是情节跌宕起伏的版本。我所提交的是前者，在第1话的最后，小智和皮卡丘成为了相互体谅的好朋友。对于这个剧本，我预计发表时一定会出现一些怨言。并且在那种情况下若不提出第二个方案就肯定无法从容应对了。果不其然，第一个版本的被人抱怨连连，当日由于大家对剧本所抱有的诸多不满，碰头会不断被延长。虽然我从很多人那里听取了各种各样的意见，但最终也没有拿出什么好的方案。但即便如此，当时的碰头会也有着非凡的意义，因为《口袋》的相关制作人员就动画第1话都分别给出了意见，即使无法将这些意见都落实，但我认为这种参与感十分可贵。总的来说就是不同的人就剧本修改一事产生了“自己也是剧本创作的一员”的意识。在今后的动画制作中，这种共通意识会一直存在。

碰头会一直持续到末班车的时候，大家也都显出了疲态，我在那时突然提出了第二个版本的剧本中所写的点子，这些点子都不是临时想的，而是在写第二个版本的剧本时一直在考虑的东西。结果最后剧本的问题都没怎么解决，剩下的内容就只有带回家继续修改了。需要修改的内容中有一个是要表现小智对口袋妖怪期盼不已，小智的情绪随着梦中出现的经典场面不断高扬。但由于只用经典场面来表现高涨的情绪是十分困难的，于是在与监督仔细商量后达成了共识。

因为太过激动，小智不知不觉睡过了头，去到大木研究所的他发现中意的口袋妖怪都被其他人选走，剩下的就只有不擅长与人类相处的皮卡丘，也就是说小智没了选择。在这种情况下，小智和皮卡丘就只能被硬凑到一起。这就是第二个版本剧本的内容。小霞和小智一起踏上旅程也需要一个理由，于是在不知情的情况下，小霞的自行车被小智弄坏了，与小霞同行就成了小智的赔罪方式，这也给他们的同行提供了理由。作为全系列的引子，有人提出应该让传说中的口袋妖怪——凤凰在第1话中登场，于是又在剧本中添加了这个场景。在第二个剧本的试读会上，结合了监督的意见，第1话的剧本就完成了。在这之后剧本被印刷出来并发给相关人员，不久分镜也按照剧本被制作了出来。

被印刷以及分发的最终剧本中，肯定会有因剧集长度而对原内容进行删减的情况，但添加原内容中没有的场景这种事是绝对没有的。在那之后我马上就进入了第2话剧本的准备。《口袋》每一集的剧本碰头会都在慎重地进行。对于动画剧情方面上面的人都大开绿灯，不仅不会否定会上的想法，还会就实际采用的剧情构想制作两到三个剧本，然后再准备一个备用剧本。再加考虑到剧情的修改都会耗费大量的时间和精力，大家都会在会议上提出尽

量多的好点子，此时经常就会出现一些意想不到的惊喜。到第 2 话为止，大家最想做的还是确立一个基本的世界观。随着旅程的推进，动画场景中会陆续出现原野、森林、河川、街市等，并且也想让围绕主角的其他常规角色陆续登场。作为动画中的旅程向导的小智会首先登场，并接着为大家带来火箭队的主题集和描绘生活在不同地方的口袋妖怪的内容。在口袋妖怪中心中也可以看到很多不同的口袋妖怪，特别是一些战斗力较弱平时不会怎么出现在对战里的口袋妖怪。为了让口袋妖怪中心登场，在第 1 话中让皮卡丘与敌人进行了殊死的搏斗，然后身负重伤，这在整个动画系列中也是一个经典场景。小霞在第 1 话中加入队伍后，我们也想让“世界第一美少女小霞”这句经典台词出现在剧集中。总之当时我们在前两集里想做的事情很多很多。如果能在第 1、2 话中就构建出一个大致框架，那么之后的编剧们就会轻松很多，为此我们也都一直在努力。

第 2 话的剧本在稍作修改后，第 2 稿就定稿了。在我看来，若是有关剧情修改一般都会在举办 3、4 次试读会后才会定稿，初稿就定稿的事可以说从未发生过。在定稿前会加入很多很多人的意见，但这究竟是好是坏其实还不得而知。每个意见分别都有其优点，因此我甚至想把原稿的所有内容都作保留。

在第 1、2 话分镜以及配音的剧本完成后，我们就开始挑选主要的声优了。在所有的已定声优中，只有林原惠是由我拍板的（也就是说其他的声优都不是我定的，但这也是理所当然的事）。终于到了配音的那天，用于配音的胶片也准备好了。肯定很多人会觉得这不是理所当然的事吗，但实际上到配音时都没完成胶片制作的动画也不在少数。在和林原惠一起乘车时，曾跟她说过，给武藏配音时不一定要照着剧本来。在制作《口袋》的初期，我也会经常到场监督配音，但发现由于很多声优都是照着剧本念台词，有时反而会偏离原有的意境。武藏、小次郎和喵喵从对战中逃脱时会说“好讨厌的感觉！”，这也是 3 个声优想出来的即兴台词，在这之后基本每集都会使用这句台词。在火箭队与小智他们对战时，出场以及退场的台词也被这样定了下来。

不久之后就是试映的日子了，由于我在配音时有监场，因此就没有出席试映会，据说试映结束后获得了满堂的喝彩，相关人士也对试映作出了良好的评价，听闻此事后我悬着的一颗心也算是放了下来。

1997 年 4 月 1 日，动画开始放映，预计播放一年半，并会在接下来的一周播放第 2 话。但是在第 2 话中有一个让我很在意的地方，从阴极射线管的显示屏来看，皮卡丘发动电击时的光线太亮了。我跟屏幕因为保持了一段距离，就没有晃眼到让人产生不适的感觉，但我当时也根本没想到这个不足引发了之后某个事件，这其中的原由将在今后的内容中将会再为大家详细道来。

无论如何，我们都没有想到《口袋》会成为一个这么长寿的节目。1 集的剧本平均需要 4 次校稿，总共需要花费近 1 个月的时间，因此每一集的动画都可以注入了很多人的心血。从第 2 集开始，每集都会出现火箭队，就算他们不出场也肯定是在哪里偷偷注视着小智他们（从某种程度来说，《口袋》的主角可以说是火箭队他们）。关于剧本的会议每周都会进行，基于前两集剧本的内容第一次举行了关于剧情走向的讨论会，开会的地点是位于三轩茶屋的某间制作公司。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



在确认了自己有别于他人的地方后，这种意识也会对你读书及看电影方面产生一定的促进。

试着写写基于这本书改编的小说和剧本吧。当然这不是让你把看到的或是读到的原封不动地照搬，而是写出这些作品自己所领会的和原作不一样的地方。将设定和人物稍作改编，你就会感觉到一些不一样的东西。将已经存在于头脑中的书或者电影写出来的话，会有一种不可思议的感觉，这也不会让你有一种在抄袭或者模仿的感觉。当然，这是基于你首先要有期望写出与平时所看到的东西有别的觉悟。这样的话，你就会惊讶于自己所写的东西与原作的差别。有自身特点的人，会将自己吸收的东西转化为别的东西表现出来。先暂且不论你写的东西是否会受到好评，但意识到自己写的东西是不属于任何人的专属于自己的东西，这也是件会让人觉得十分痛快的事情。

虽然确信了自己的与众不同，但若是只有自己一个人这么想的话，那也不过是自以为是而已。

有个简单的方法可以证明你是否与众不同。不管是电影、电视剧、动画还是小说，哪怕是一些社会话题，首先你对于这些事物抱有何种想法呢？有趣、无聊、感动、那里很有意思、这里很糟糕等等，你的想法也都是各不相同的。

但是，只抱有这样的想法还不能说你拥有自身的特色。因为这些都只是你的感想，就算你是有条理性地将你的感想说出来，那也最多只算得上是篇上好的评价而已。联系其他的作品，感受某部作品想诉求的东西。仔细想想的话这只是将其与过去的作品作比较而已。

虽然这可能只是我个人的想法，但是比起思考一部作品究竟该被称作成功之作还是失败之作，与众不同的人会首先会思考“若是自己的话是不会这样创作的”，而对于这部作品的感想则是这以后的事了。



“如果是我的话，基于这样的素材会写出怎样的故事呢？”、“如果是由我创作的话，或创作出怎样的作品呢？”，想着“是我的话会这样做”的人才是真正有个性的人。

如果你对于事物常常怀有以上想法，那么你就是独一无二的。也就是说，无论什么样的作品，不是将其作为鉴赏对象，而是自己创作的素材，有着这样想法的人才是真正特别的人。

六世代的序章

——《口袋妖怪 X·Y》售前信息大汇总

文/马修



主要市场同步发售与多语言选择

本作在销售上与以往的最大不同，为日本、美国、欧洲、澳大利亚、韩国等众多国家和地区同时发售，支持日文、英文、意大利文、西班牙文、法文、德文、韩文共 7 种语言。



►有个选择语言的界面，日版主机的玩家如果更熟悉英语的话也可以选择英语开始游戏。





◀野生的皮卡丘出现的日语和英语界面。

舞台：卡洛斯（カロス地方 /Kalos Region）

《X·Y》的舞台卡洛斯地区是一个历史文化沉淀浓厚又不失现代感的地方，大陆天空清澈，绿树成荫，俯瞰有如星星，众多口袋妖怪栖息在大陆的不同地方。卡洛斯的地形以平原为主，中间偏东有一条不高的南北走向的山脉，山脉的最北面有城堡建筑。三条河流流经大陆并在西北、正西和西南三个方向入海，其中的一块被两条河流入海而形成的三角洲上森林密布。西北部还有小岛，稍大些的岛上还有个洞窟。东北部则是高山地形并接近寒带。建筑物上，除了前面提到的城堡，还有多处的城镇体现着大陆悠久的历史文化沉淀。



▲卡洛斯俯瞰图，很显然原型是法国。

朝日镇

アサメタウン /Vaniville Town

游戏的起始之地，一个有着广场、拱门的古典风格的镇子，主角一家搬来后和很多邻家的同龄人成为了朋友，并共同踏上旅程。而相邻家中的少年/少女有着与自己同样的最强训练师目标，因此也注定互为劲敌。



▲家门口有个铁甲犀牛的雕像。



▲镇子上有个大广场。



▲古色古香的石拱门。

白檀市

ハクダンシティ /Santalune City

白檀市是座融合了古典与现代的城市，街道干净、人类和口袋妖怪和谐共存，双色玫瑰大喷泉是该市的一大特色。此外白檀市也是入手滑轮的地点。



◀双色玫瑰喷泉。



►拿到滑轮后就可以踩着滑轮畅游这座美丽的城市了。

纱罗市

シャラシティ /Shalour City

纱罗市是一座风景优美的海边大城市，在城市中有一座被称为“精通塔”（マスタ－タワ－ /Tower of Mastery）的建筑，和MEGA进化有很大关系。该市的道馆馆主柯妮也是掌握MEGA进化秘密的关键人物——很显然，这里是触发MEGA进化剧情的重要地方。



◀纱罗市的精通塔。

▼馆主柯尼是MEGA进化的关键人物。



米亚雷市

ミアレシティ /Lumiose City



▲街区特写，人与口袋妖怪和谐共存。

卡洛斯大陆的中心城市，城市布局为以正中的铁塔为中心向四周扩散的风格，有河流穿过市区。作为中心城市，米亚

雷市融合了现代城市的繁华与古典名城的浪漫。



◀三角地的类似于咖啡厅的设施，室外也有座位。



▶背景的两座建筑分别是古典和现代风格，街边还有骑乘羊。



▲桥上的女主角，而桥所跨越的河流就是地图上穿过米亚雷市的那条河了。

更广阔的地方

卡洛斯大陆的城镇当然不止以上这些，此外草原、森林、山洞等野生口袋妖怪大量栖息的地方自然也必不可少。



▲野外的河边草地，训练师们非常喜欢的地方，可以收服口袋妖怪哦。



▲从古典建筑出来过桥的女主角，背景雕像上是鬼重甲、练声蟾蜍、伊布和一个人类勇士的群塑。

▼蘑菇状的建筑物，看样子挺高科技的……



系统篇

全3D画面

借由3DS机能的提升，本作实现了全面的3D化，无论是地图画面还是战斗画面。地图画面支持多角度；而战斗画面则进化为全场背景显示，第五代的动态和缩放自然也不在话下，战斗演出亦相当精彩。



▲奔跑在小河边的女主角。



▲男主角和伙伴萨娜在树林中，似乎是俯视点。

▼背后视角。





▲正面角度的奔跑中的女主角。



◀林中荡藤条下的横版视角。



◀烛灯鬼和可达鸭的战斗画面。

仙属性

フェアリー/Fairy



属性相克是“《口袋妖怪》系列”战斗系统的一大重要要素，在第二代增加了钢属性和恶属性来制衡一代过于强大的超能系后一直维持着 17 个属性。伴随第六世代的大幕的拉开，“《口袋妖怪》系列”迎来了新的属性——仙属性。

而除了伊布最新的进化形态仙精灵，原有精灵中的胖丁、莎娜多和玛利鼠也都成为了拥有仙属性的精灵。而且这是一个对龙系精灵效果拔群的属性。





▲很明显，仙属性是用来平衡之前两代过于强大的龙系。

卡洛斯冒险之旅

野外遇敌

本作的遇敌仍然是传统的踩地雷式，不过精灵出现的画面可是很可爱的哦。



▲在野外的草丛里遛弯。



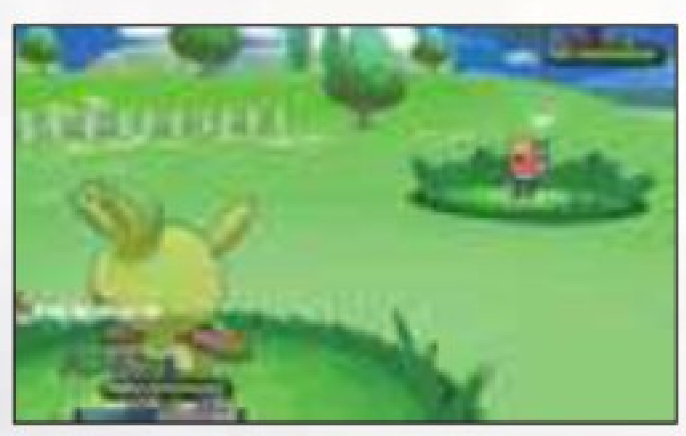
▲草丛在抖动。



▲草丛分开，是皮卡丘！

收服精灵

在旅途中收服更多的口袋妖怪作为伙伴，是“《口袋妖怪》系列”的又一大乐趣，收服方法一如既往，还是把野生的口袋妖怪打到红血然后投精灵球收服。



▲野生的稚声鸟出现了！



▲将对方 HP 尽量打到少，就可以投精灵球捕捉了。



▲收服成功！



▲当然也有这种野生口袋妖怪从球里又跑出来的时候。

卡洛斯图鉴

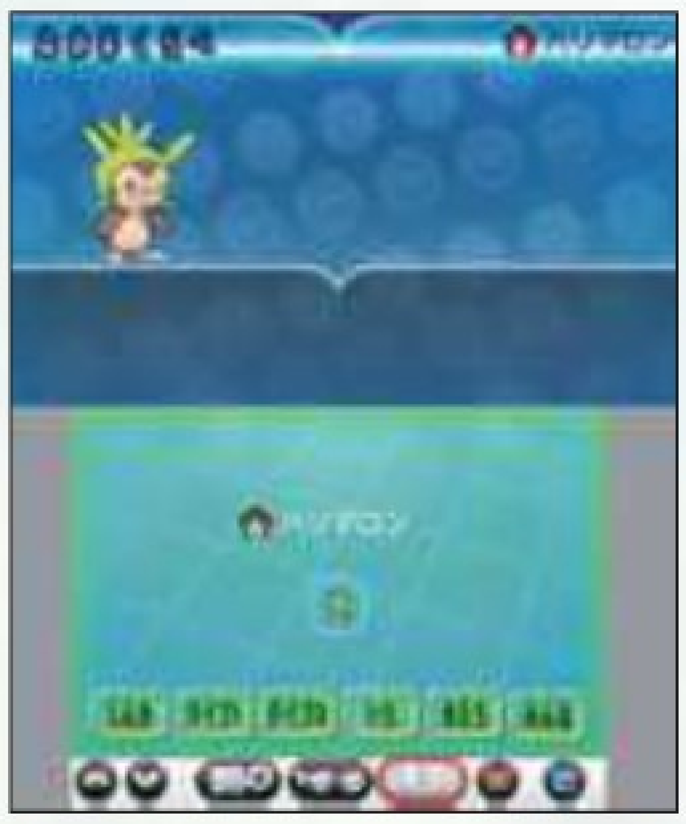


▲图鉴看起来相当轻薄。

图鉴是系列的经典系统了，一路上为我们记录每一种在冒险中遇到的口袋妖怪的资料，而卡洛斯地区的图鉴一开始是记录卡洛斯地区发现的口袋妖怪，但通关后应该也会升级成全国图鉴吧。



▲本作的图鉴会将精灵分为三种地域来分开登记。



▲已经入手的口袋妖怪就会在图鉴里获得各种详细资料。

路边训练师



▲当然少不了和路边训练师的战斗。



▲战斗开始的训练师——迷你裙少女莉卡的特写。



▲如果没有什么胜算，也可以从训练师身后绕过去——前提是他不是那种东张西望型的。这个图片也传达了另一个信息——《X·Y》中可以斜线走路了。

新的战斗模式

《口袋妖怪》系列”从最初的1对1，到第三代增加的2对2以及第五代增加的3对3和轮转，可以说一直在战斗方式上进行着创新，本作也不例外，增加了两种战斗模式。

群战

群战是野生遭遇战中的一种专有模式，战斗方式是我方的队首精灵单挑对方的5只精灵，在我方级别较高的时候用范围技能攻击，足以将全部敌精灵一网打尽。但有时也会陷入苦战，比如没有范围技能或中了异常状态……



▲一群牙龙宝宝出现了。



▼一群牛出现了！这种不同精灵混杂的战斗会更麻烦。



◀发电蜥对5只恶魔猎犬放电。

空战

《X·Y》的又一种全新的战斗模式，使用可以飞行和浮游的精灵进行对战便可以展开华丽的天空大战。而位于悬崖间的训练师即使有高低差，也可以进行空战——不过要注意，并不是所有飞行系的都可以进行空战。



▲即使有落差，也可以展开空战。



▲战斗画面相当华丽。

道馆战





▲悬浮的平台上的女主角，平台四周发生了变化。

初代开始便有的解谜要素的道馆战，在《黑2·白2》更赋予了各种各样的精彩演出，那么本作的道馆战会有什么样的表现呢？

冠军联盟？

主角置身于华丽的高大建筑中，两边升腾起高高的火焰——这一段的表现非常像是冠军联盟。



▲高大的建筑。



▶镜头拉近，火焰照耀下能看到主角正在进入下一个房间。

在战斗中培养口袋妖怪

自己的口袋妖怪通过野外战斗以及与训练师战斗获得经验值的积累来升级，在达到一定等级时便可以领悟到新技能，有些口袋妖怪在达成一定级数和条件还能进化——这就是系列经典的育成系统了，这个经典的主线培养方式即便在新作也不会有什么变动。

超级训练（スパトレ/Super Training）

传统的培养方式是通过口袋妖怪之间的互相战斗来获得经验值、提升等级，而《X·Y》新的训练超级训练，只要在战斗以及特定的剧情之外，都可以随时通过 3DS 的下屏画面来选择。此外，玩家搜索系统（PPS）、口袋妖怪交流也都是通过下屏来随时开启。



▶超级训练和 PPS、口袋妖怪交流一样都可以通过下屏的触摸操作来开启。

巨大口袋妖怪气球射门

超级训练的项目之一，和一个口袋妖怪形状的巨大气球机器人做对手，彼此进行瞄准目标射门的训练。



▲使用滑杆和触摸屏与气球机器人比拼射门，防守己方的同时也尽量把球射进对方门中。

基础训练（ベーストレーニング/Base Training）



使用沙包进行的简单基础练习，是超级训练之外的又一种轻松锻炼方法。在超级训练中入手了沙包后，就可以让口袋妖怪们通过自己打沙包的方式来自动成长，玩家则可以通过敲击触摸屏的方式来帮忙锻炼。基础训练能在超级训练中查看，只要不在战斗中，就有口袋妖怪可以进行该项训练。

努力值 / 基础点数（きそポイント /Basics）

基础训练所得到的“基础点数”是一种更详细的数值，涉及到 HP、物攻、物防、特攻、特防和速度，某项越多则该项的最终能力越高，以往通过打败特定的口袋妖怪以及通过道具来提升或减少，本作则可以通过口袋妖怪自动的基础训练来提升，这其实就是系列一直以来的隐藏数值努力值，出于习惯这个依旧还是叫努力值。

能力表

本作的另一大相关进化是努力值终于成为可视参数了，努力值在游戏中通过能力表和种族值一同显示出来。表格里面绿色的部分是种族值，这个是同种类口袋妖怪所共有的能力值。而外侧的部分就是努力值了，六围的成长状况一目了然，表中的能力按照顺时针的顺序依次是 HP、物攻、物防、速度、特防、特攻。



▲皮卡丘和超梦的个体值、努力值一目了然。

新的交通工具

交通工具是初代便有的设定，本作中增加的是滑轮以及骑乘口袋妖怪。

滑轮

在介绍城市的时候里面有踩滑轮的图片，而滑轮正是本作新增的交通工具，



▲滑轮相关的剧情在白檀市触发。



▲踩着滑轮畅游在米亚雷市的街巷中。

骑乘系统



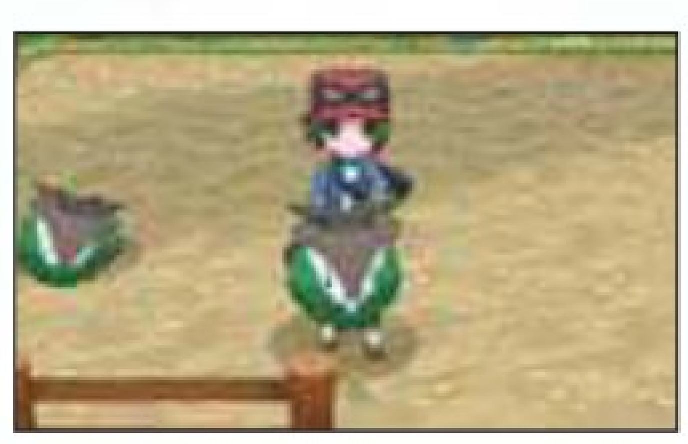
本作有主角骑乘口袋妖怪的设定，目前已知的可骑乘的口袋妖怪包括有骑乘羊及其进化形态进击羊，而且在卡洛斯地区还有专门乘坐骑乘羊的地方，速度快而且可以跳跃落差。此外铁甲犀牛也可以用来骑乘并通过一些石砾地带。



◀视频中出现的骑乘铁甲犀牛通过石砾地带。



▲女主角骑乘进击羊。

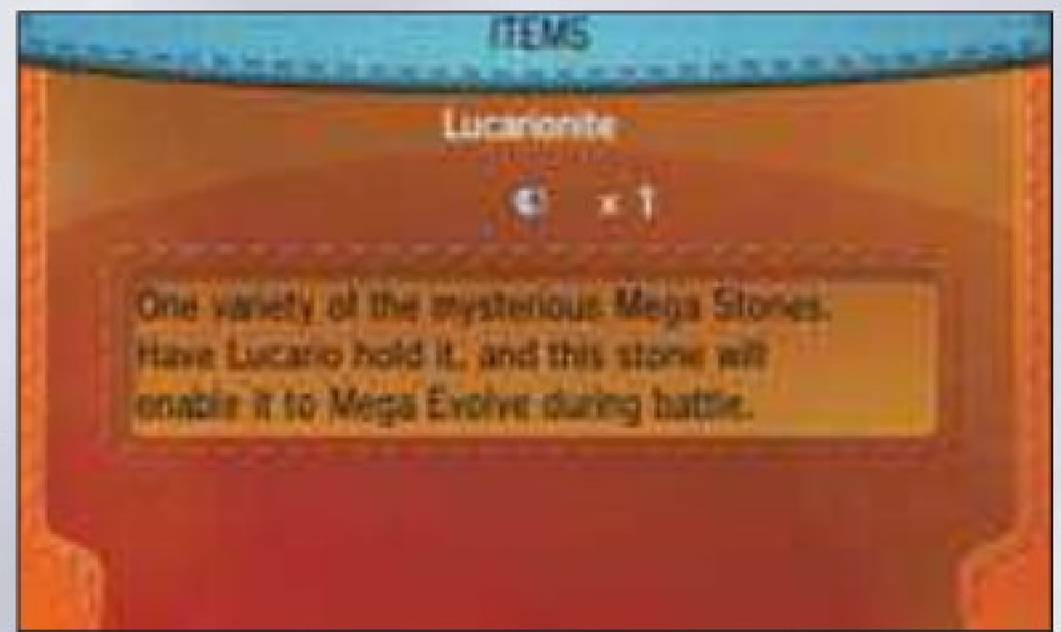


◀骑乘羊背上的男主角

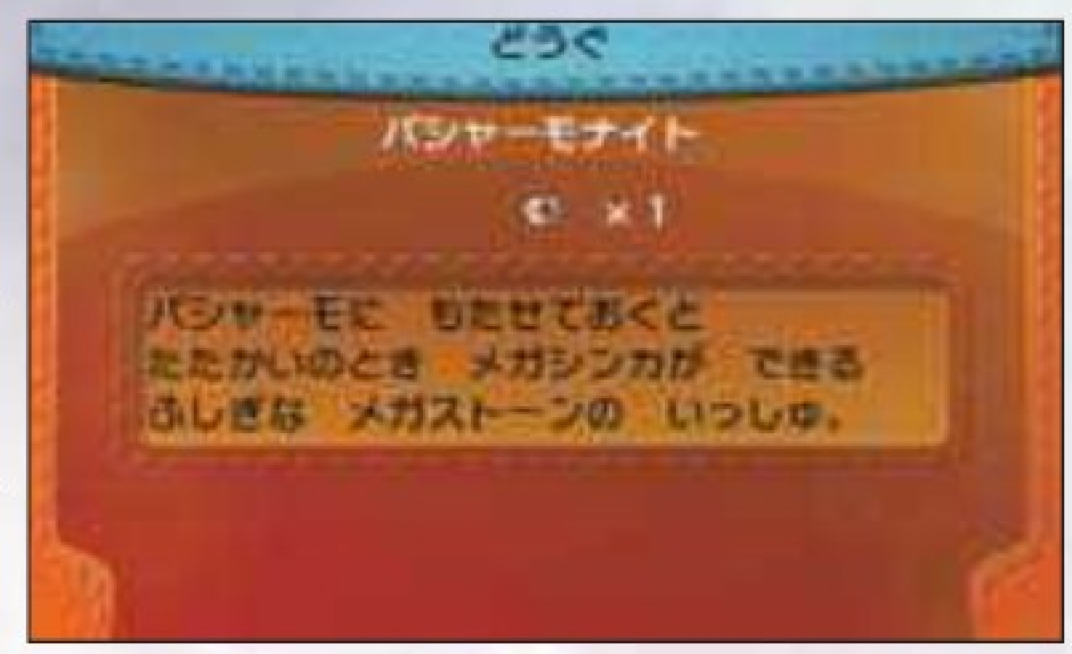
MEGA进化

メガシンカ /Mega Evolved

正常的进化最多是三段进化，而MEGA进化是一种超越进化范围的进一步的进化，进化后该口袋妖怪的隐藏力量得到暂时释放，发挥出平常进化状态不可能



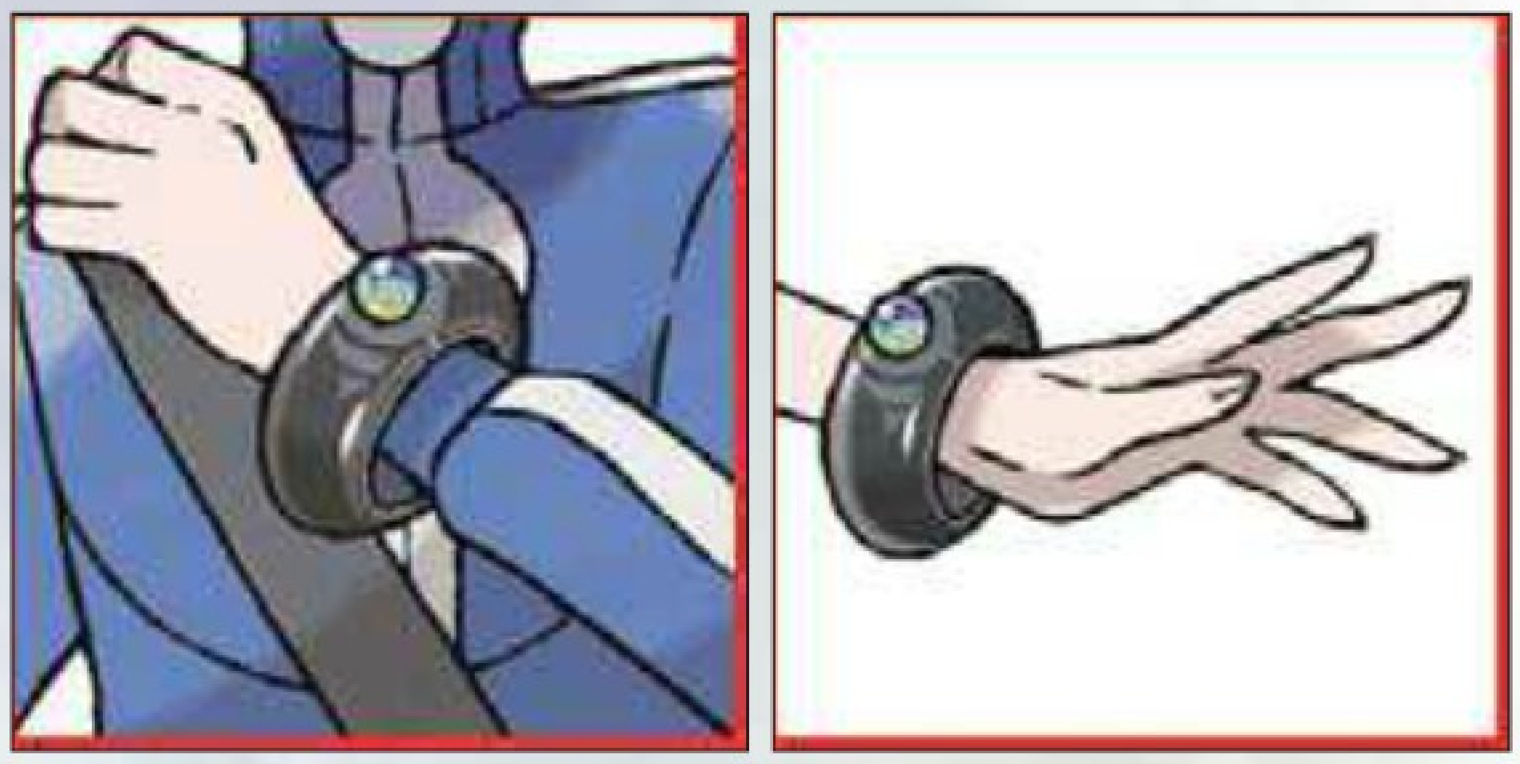
▲美版中卢卡里奥的MEGA石。



▲日版中的火鸡斗士MEGA石，这块由游戏发售后限期配送的小火鸡携带。

发挥的潜力，就是除了能力上，类型、属性和特性也都会改变，可以在战斗中实现逆转。和通常的进化不同，MEGA进化只有在战斗中会发生，战斗结束后，MEGA进化的口袋妖怪也会复原，而战斗中不会恢复。另外，一次战斗中只能有一只口袋妖怪MEGA进化，而且并不是所有口袋妖怪都可以MEGA进化。

MEGA进化首先需要在纱罗市和馆主柯尼触发剧情，然后需要两件道具，一个是给将要在战斗中MEGA进化的口袋妖怪携带的与之对应的MEGA石（メガストーン /Mega Stones），MEGA石隐藏在卡洛斯大陆的各个角落，MEGA石名字的格式为口袋妖怪名+ナイト /nite。而另一个道具则和训练师有关——男女主角左腕上戴的名为MEGA手环（メガリング /Mega Ring）的饰品，上面镶嵌着重要道具键石（キーストーン /Key Stone），除了男女主角这样镶嵌在手环上，卡洛斯的确也有以其他方式佩戴键石的训练师。当训练师和口袋妖怪达成MEGA进化共识，MEGA手环中的键石和MEGA石便会产生共鸣，此时口袋妖怪便会进行通常无法实现的MEGA进化。



▲男女主角手腕上的MEGA手环。

口袋妖怪交流

ポケパルレ /Pok é mon-Amie



本作新增系统之一，利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和口袋妖怪的关系，而这个关系涉及到对战中口袋妖怪的活跃表现，比如超常的发挥、容易躲过要害攻击、降低被会心一击等。



▲摸头，皮卡丘很享受的样子。



▲皮卡丘还会配合玩家来歪脑袋卖萌。



◀和现实中养宠物那样来握握手。



▲有些部位最好还是不要碰，否则口袋妖怪会生气。



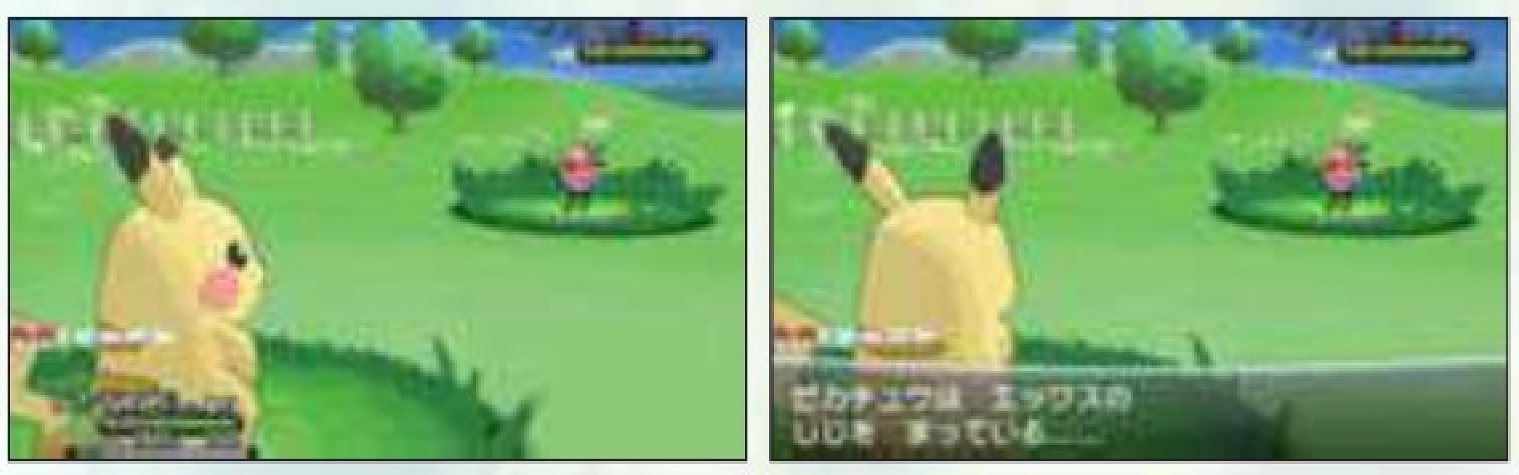
◀给仙精灵吃点心，仙精灵一口一口吃下了点心。



▲这些平时一本正经的口袋妖怪，在和亲近的主人一起时表情也会很轻松。



▲互动交流的口袋妖怪当然不止是小可爱，大家伙们也一样会心情好起来。



▲以和口袋妖怪成为朋友为目标吧——战斗中它会侧过头看你等待指示哦。

PSS
プレイヤーサーチシステム /Player Search System

本作中可以随时与自己的好友连接和交流，这个系统被称为 PSS（玩家搜索系统）。PSS 会读取 3DS 好友列表，3DS 上储存的好友会自动成为 PSS 好友。除了

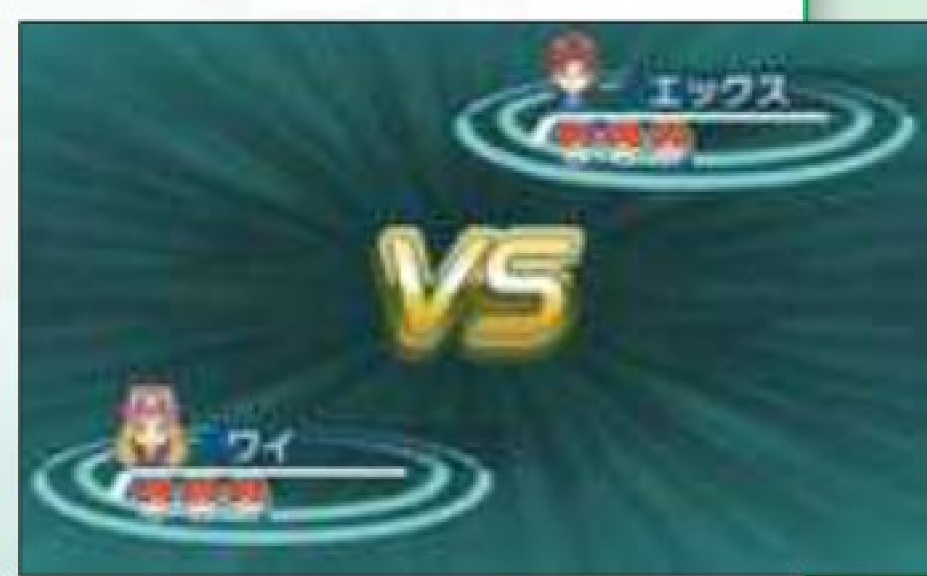


▲ PSS 界面。

3DS 名单中的好友，近处的玩家也可以联系上，即便是之前从来没有联系和记录过也可以立刻连接上。世界上所有的玩家，都可以通过 PSS 连接后点击图标来方便地实现交换和对战。而包括主角发型和肤色以及游戏中的换装造型等都会在 PSS 上显示出来，



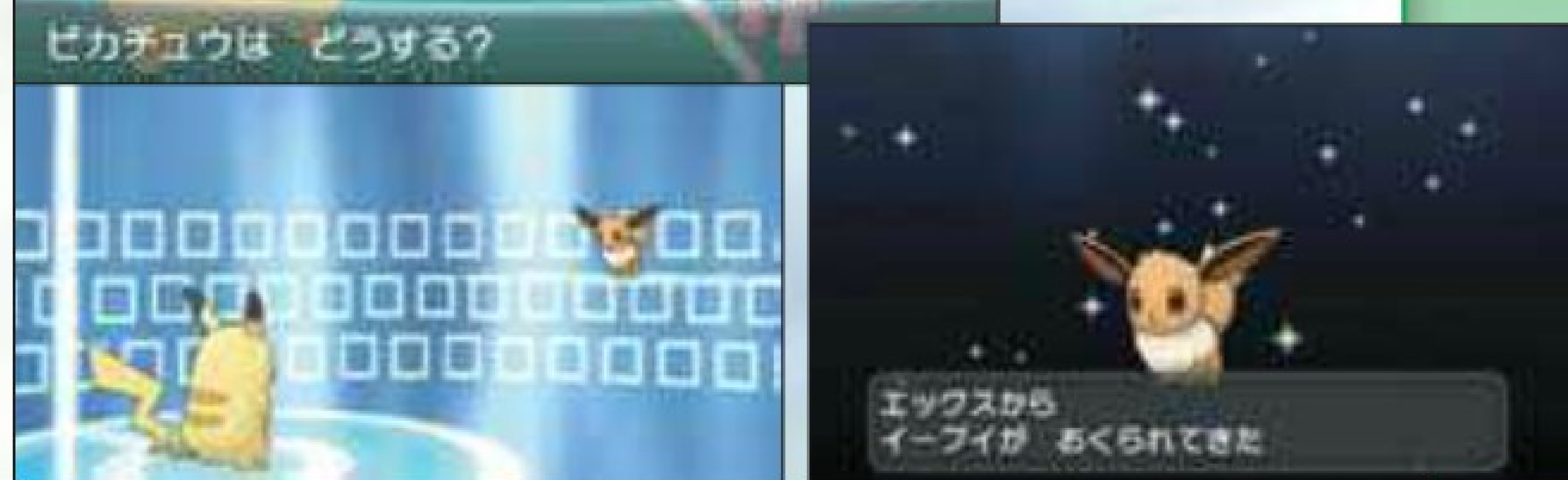
▲和 Wi-Fi 好友及附近的好友畅快地交流吧！



▲通过 PSS 连接对战。



◀皮卡丘和仙精灵，两方会显示玩家各自的语言。



▲用皮卡丘和朋友的伊布交换。

全息主持人（ホロキャスター /Holo Caster）

类似于《黑·白》的可视电话，会记录下邂逅通信玩家、官方大会及配信等各种消息，即便主机在休眠状态，也可以通过邂逅通信和无意识通信来接收信息。此外，游戏中和博士以及伙伴们联络，也都是用的 PSS 系统的全息播放器。



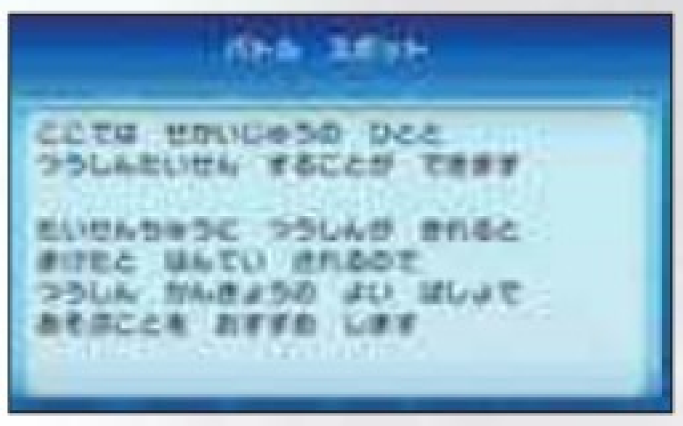
▲ PGL 的消息正通过全息主持人告知玩家。

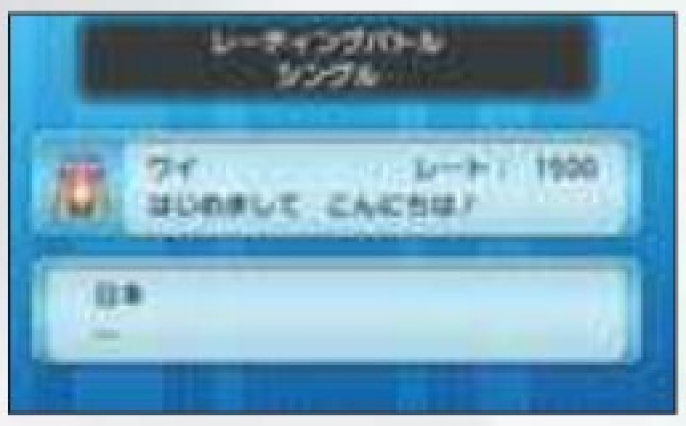


▲游戏中也会用来和其他人对话。

战斗场所（バトルスポット/Battle Spot）

战斗场所是通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能，包括有随便什么时候都可以进行的自由战斗，也有挑战更加困难但可以改变自己在排行榜位置的评级战斗。其互联网功能可以用来参加对战大会。



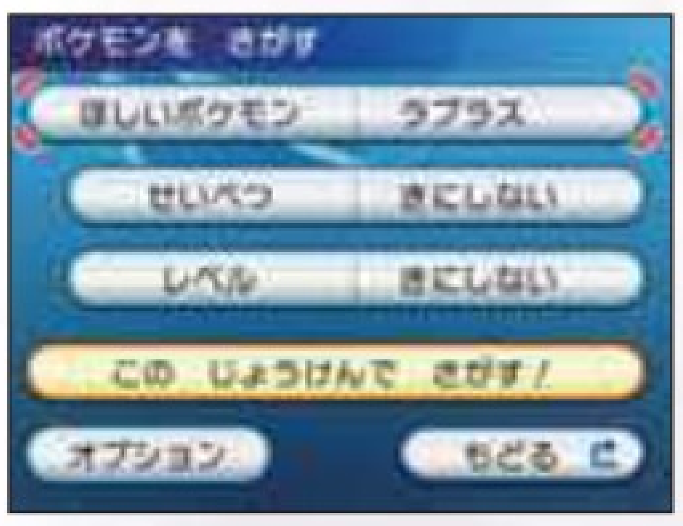


▲战斗有自由战斗和评级战斗。

GTS（グローバルトレードステーション/Global trade station）



▲设定好交换条件。



▲符合条件的玩家就可以彼此交换了。

第四代开始设立的 GTS（全球交换系统），通过互联网来交换口袋妖怪。方法是把自己的口袋妖怪放上，设定好交换条件，然后会列出符合条件的精灵，然后就可以交换了。本作可以交换自己图鉴上没有登陆的口袋妖怪，只要输入名字及设置即可。




▲▼把皮卡丘放到 GTS 上换来了乘龙。



奇迹交换（ミラクルこうかん/Wonder Trade）

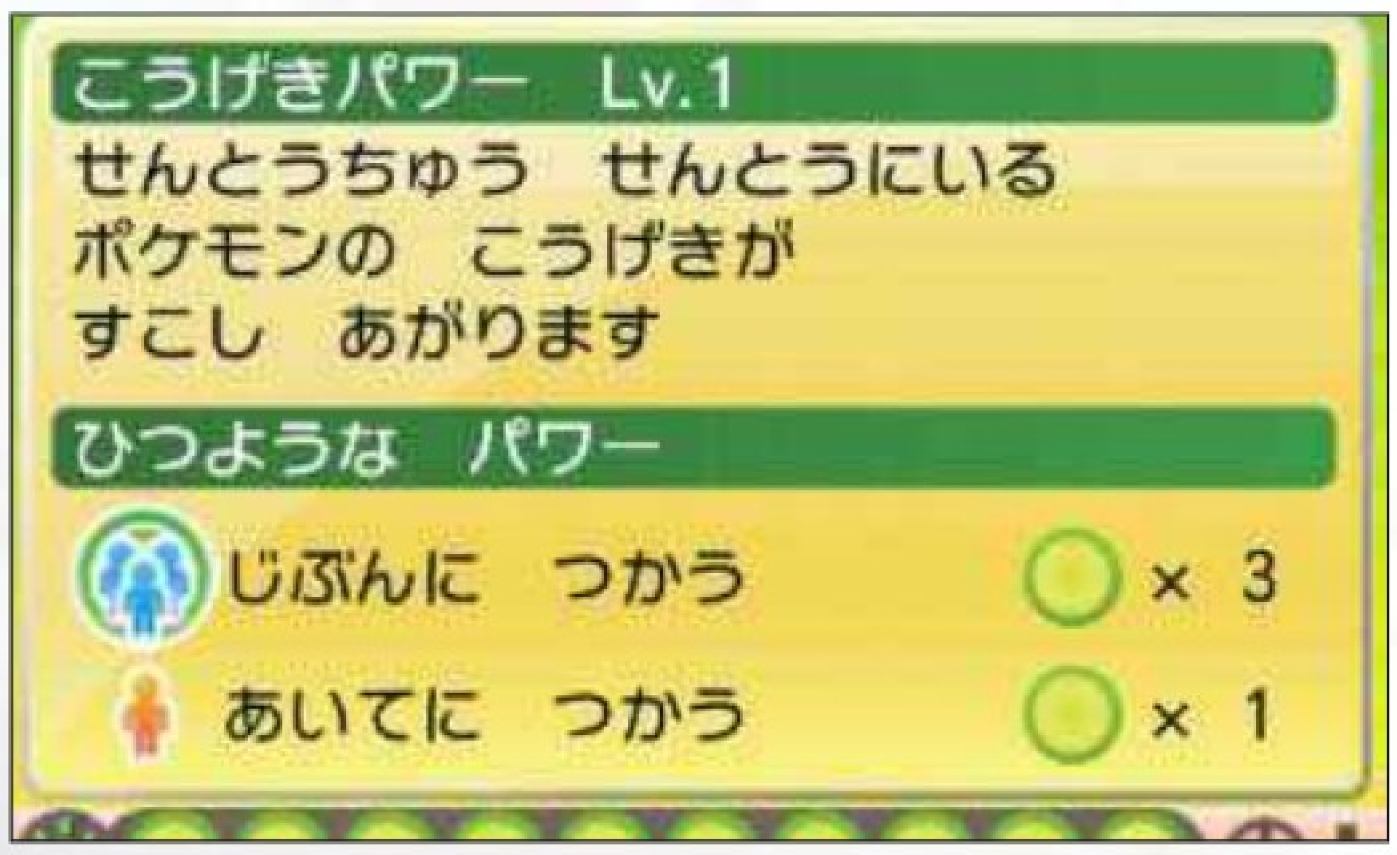
一种更新形式的口袋妖怪在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界中其他玩家的口袋妖怪交换过来，而且在交换开始时不知道会换来什么。



◀交换前不知道会换来什么样的口袋妖怪。

O 能量（オーパワー/O-Powers）

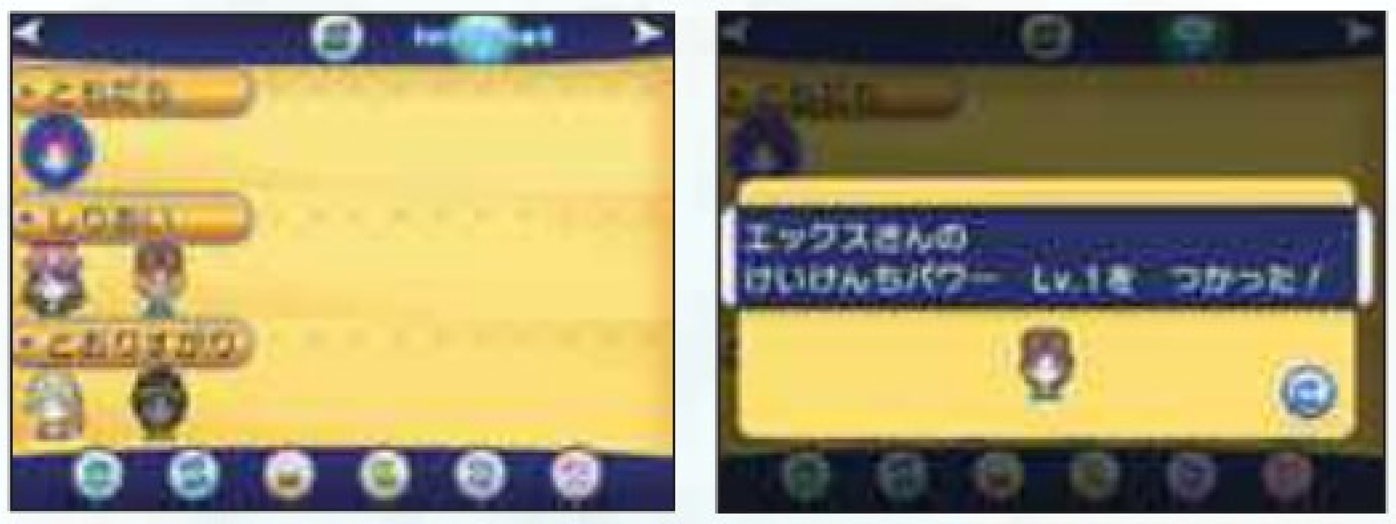
当游戏进行到一定的剧情，就可以使用能让冒险更加有利的特殊能量——O 能量了，O 能量类型各异，比如有的能暂时提升自己口袋妖怪的能力，有的则更容易捕捉到野生的口袋妖怪，有的可以让自己在口袋妖怪战斗中更加有利，有的则可以提升得到的经验值和金钱等。



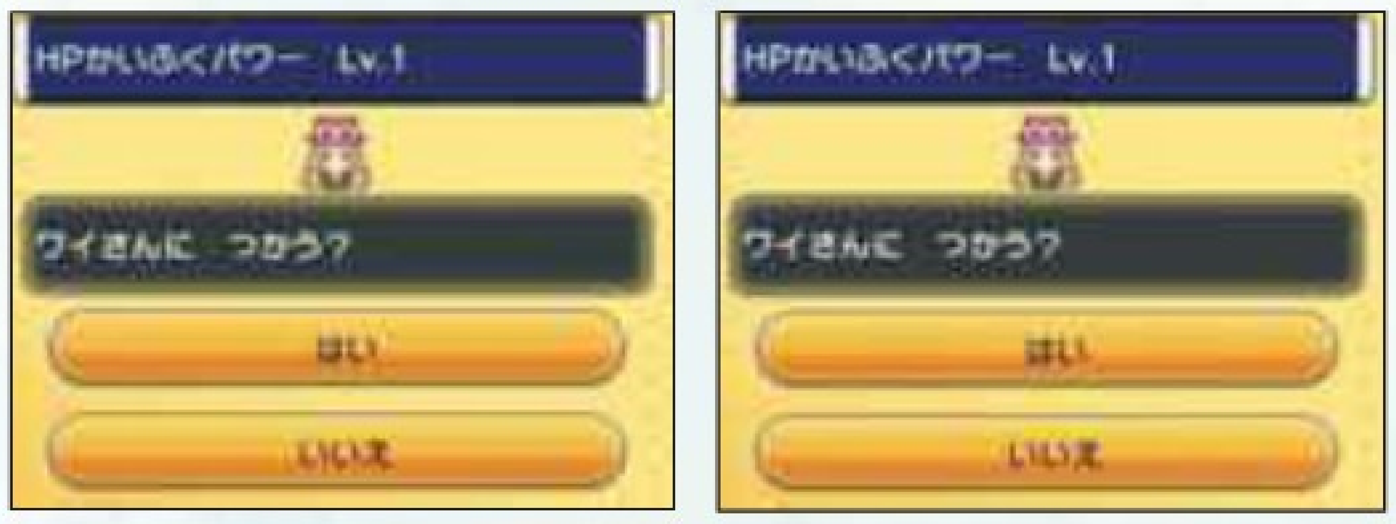
▲ O 力量还有等级设定，越高的等级自然效果越好

而且，O 能量不仅能自己使用，还可以给周围的玩家使用，使他们也获得同样的效果，如果有人使用 O 能量，那么在自己的 PSS 上就会显示，该玩家的图标会发光，只要触摸该玩家的图标，自己便也能使用他的 O 能量。这

样就可以在自己使用的同时也能协助远程的朋友进行冒险了。

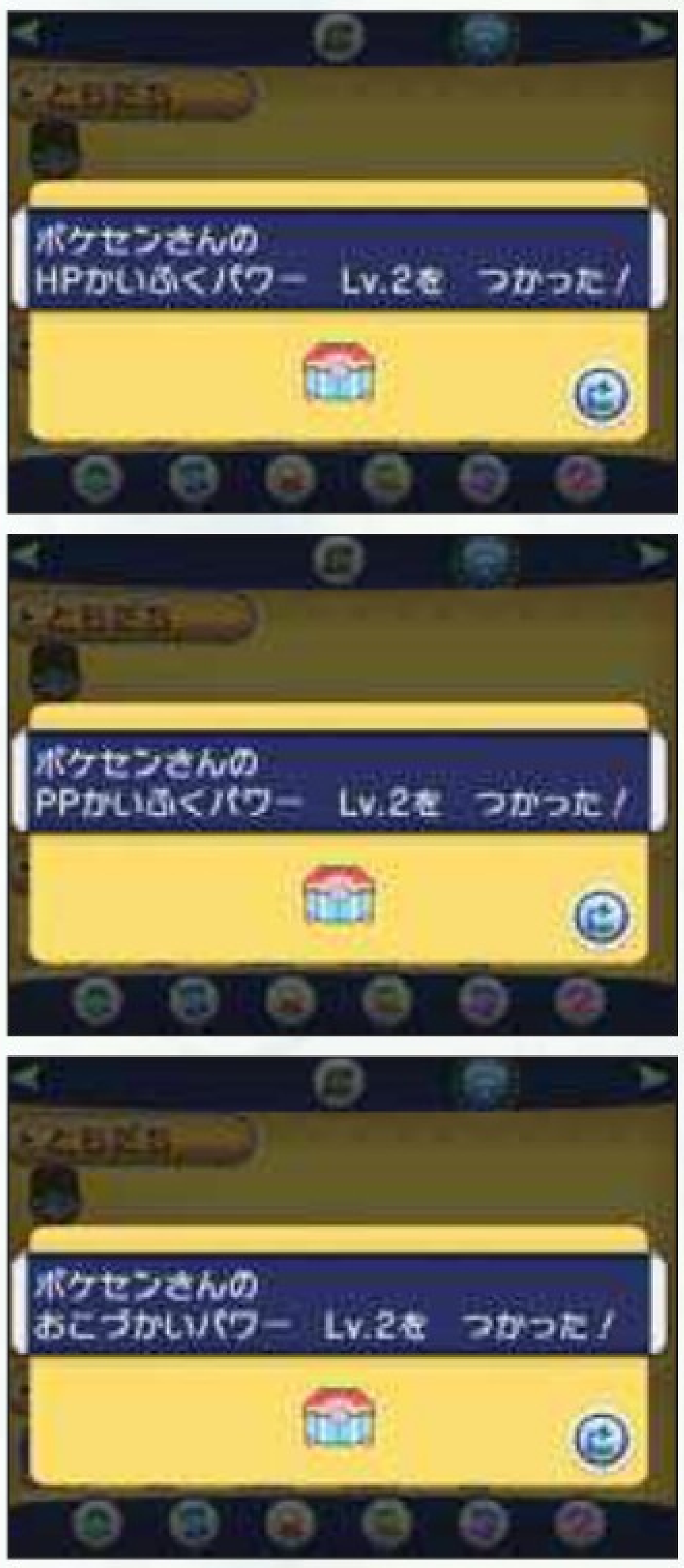


▲使用 O 能量的玩家的图标会闪闪发亮，点击后自己也可以分享 O 能量的效果了。

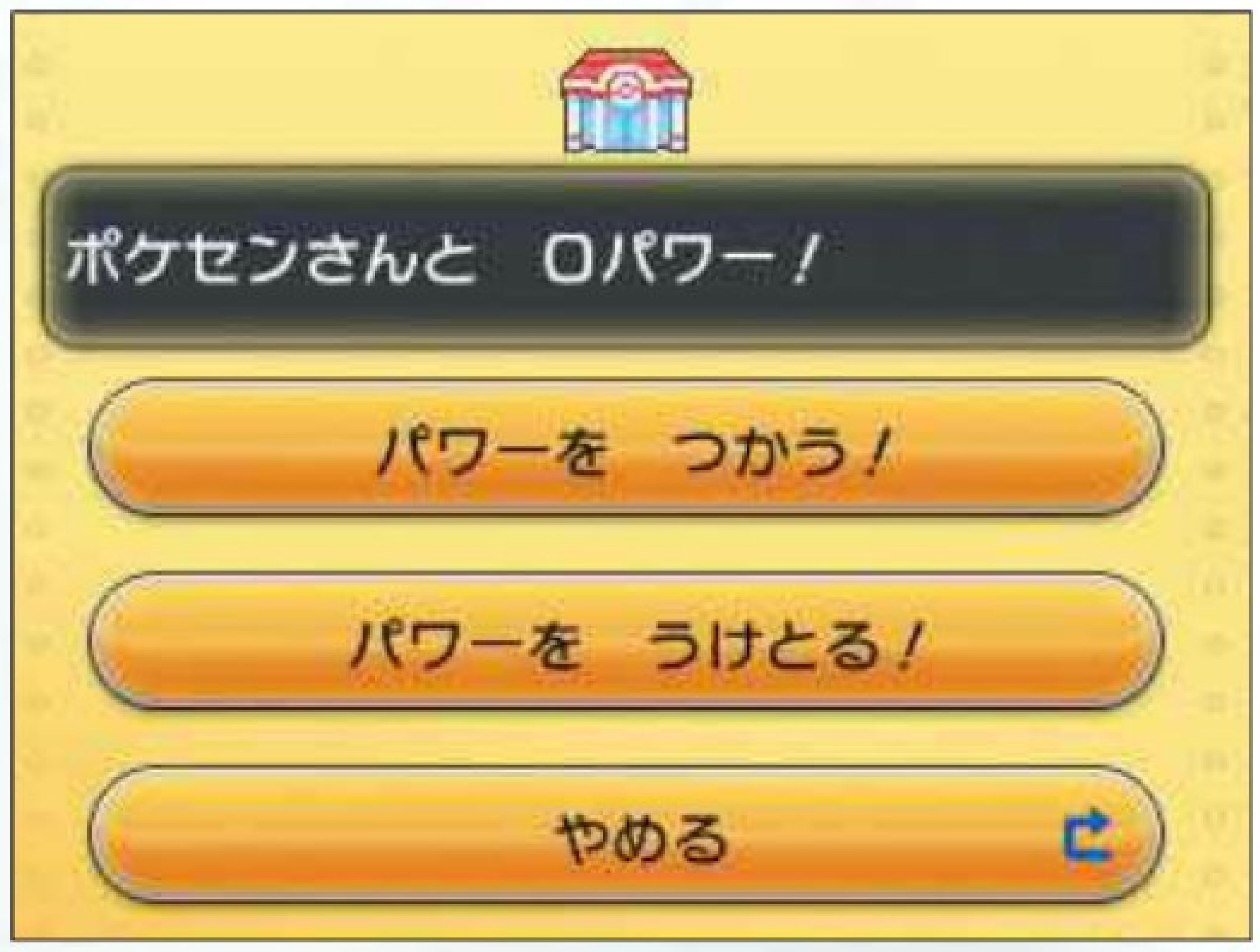


▲自己也可以分 O 能量给其他朋友们从而帮助朋友。

发售纪念活动中配送的 O 能量



为了纪念《口袋妖怪 X·Y》的发售，日本举行了发售纪念活动，在活动中，包括 7 家口袋妖怪中心及众多合作方都会限期配送特殊的 O 能量。活动中配送的三种 O 力量如下：HP 回复能量 LV.2(HP かいふくパワー Lv.2)，给队伍中第一只的口袋妖怪恢复 50 点 HP，接收后马上就生效；PP 回复能量 LV.2 (PP かいふくパワー Lv.2)，给队伍中第一只口袋妖怪的 4 个技能每个都回复 10 点 PP，也是接收后马上有效；而金钱能量 LV.2 (おこづかいパワー Lv.2) 的效果，则是增加训练师战斗后得到的金钱，接收后 3 分钟内有效。



▲接收方法是点击 PSS 图标中的建筑物图标。



▲在金钱能量 LV2. 的作用下，战胜训练师后获得的金钱数增加了。

幸福签名（ハッピーサイン /Shout-Outs）

把自己的心情和事情，分享给其他玩家的功能，输入自己开心的话，发出后自己的快乐信号会显示在周围及网络连接的玩家的 PSS 上。





▶把话写进去发送，就会在 PSS 界面上显示出来。

PGL大更新

PGL（ポケモングローバルリンク / Pokemon Global Link，口袋妖怪全球连接）是第五代《口袋妖怪》开始增设的网络服务连接，包含有对战大会、梦世界等众多项目，随着《口袋妖怪 X・Y》的发售，PGL 也将在 10 月 1 日迎来一次大规模的改版维护，再次开放便是大更新！

以时间轴显示冒险记录

通过 GAME SYNC 与 PGL 通信的话，PGL 就会记录下玩家每天的冒险记录，除了自己可以一目了然地回顾自己的冒险外，也可以面向其他玩家做公开设定，并且可以共享一部分 SNS 网站信息。当一名玩家公开设定后，那么世界上其他玩家就会看到该名玩家的冒险情况，而通过朋友公开的情况进行分析，说不定还会互相给予帮助和提示。



▲通过与 PGL 通信用时间轴记录下冒险，玩家们之间也能更加了解彼此的游戏过程。

拍摄地点的纪念摄影

在《口袋妖怪 X・Y》的冒险途中，我们会看到各种各样的景色，而在景色优美的地方，还可以拍下漂亮的照片，而且就像真正的相机拍照一样，通过调节光圈、聚焦、白平衡调整等，拍出专业的照片。而拍下来的照片会保存在 SD 卡里，以方便传到电脑中。



▲拍照活用了 3DS 的陀螺仪功能，倾斜 3DS 的话，照片的角度也会改变，可以聚焦、调景深、拍脸部特写等。



◀拍好的照片还可以装饰到 PGL 上，与全世界的玩家分享。相册的文字还会根据所选主角性别发生变化。

换装系统

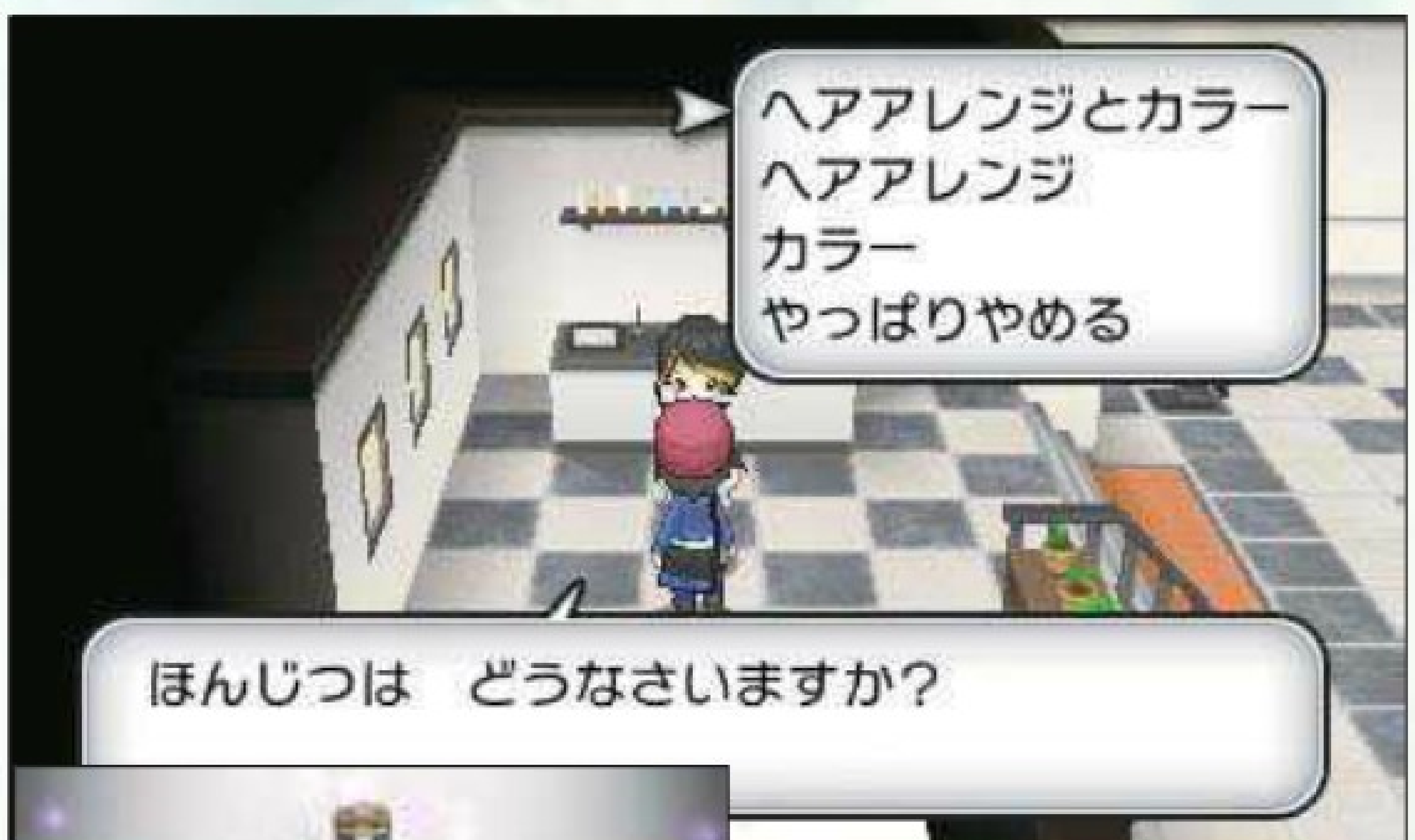
《口袋妖怪 X・Y》中有各种各样的时装店和沙龙，但这绝不是摆设，而是真真正正地可以在里面改变服装和发型的地方，而且细致到衣服、鞋子、袜子、饰品这些。而在整个冒险中，街道上都不乏各

种个性十足的时装店。当服装和发型改变后，在 PSS 和 PGL 上，自己的图标也会相应改变，搭配出喜欢的组合，做个性的训练师吧！





◀▼在服装店或沙龙可以挑选自己喜爱的款式。





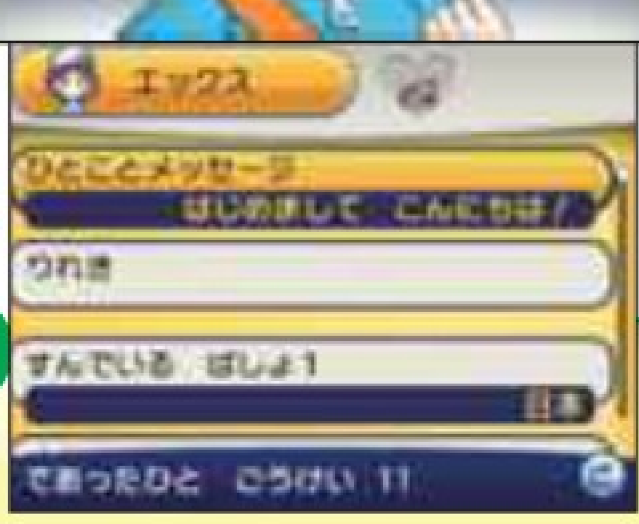






◀▼▲可以把角色们打扮得非常有个性。



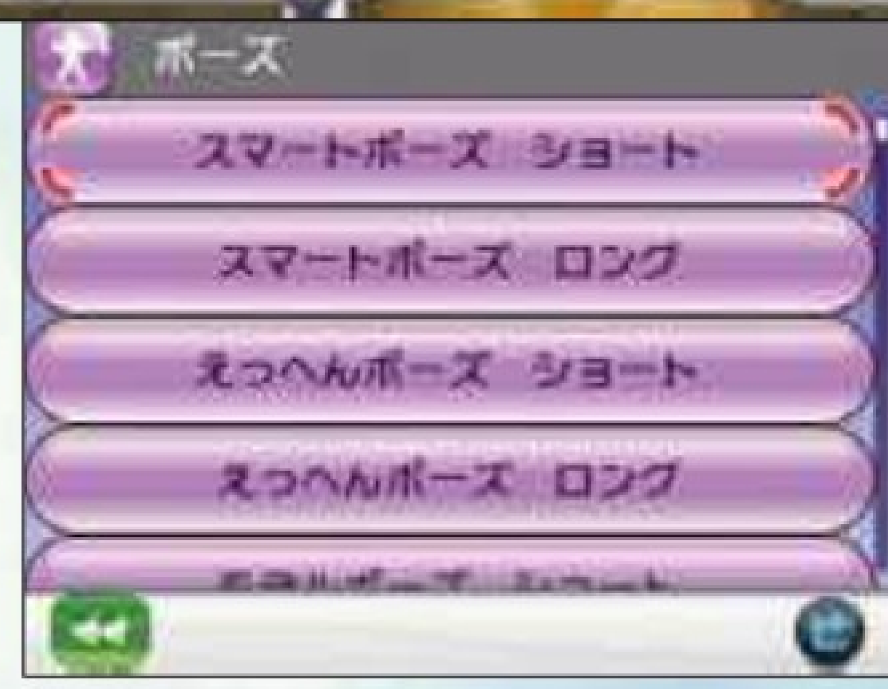


◀满意后把形象确定下来，形象会出现在 PSS 和 PGL 上吧。

训练师宣传片

游戏中有名为“训练师宣传片工作室”的设施，在这里可以给自己拍摄宣传视频。在制作宣传片时，除了表情和动作，还可以加入音乐和摄影等各种要素，从而做出 10 秒精彩的训练师宣传视频。此外，还有更加轻松的推荐组合。根据自己的喜好，拍出精彩的宣传片吧！使用 PSS 系统，玩家间彼此还会看到对方的宣传视频。





◀在“训练师宣传片工作室”来制作自己的宣传片。

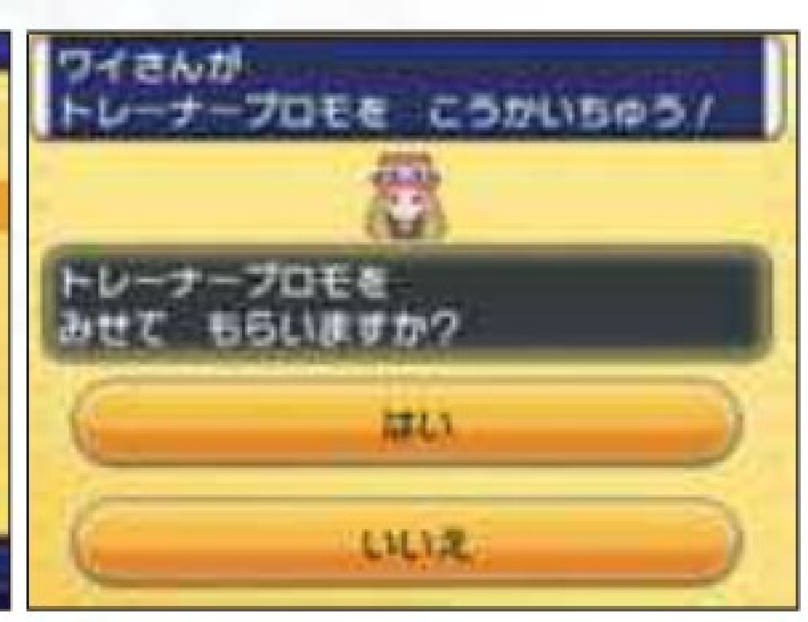






▲充分发挥自己的创意来拍出魅力十足的宣传片吧！





▲使用 PSS 系统，同样可以看到对方的宣传片。

其他系统相关

以下是任天堂游戏开发者圆桌会议上提到的或其他方式官方提及但前面没有收录的内容。

1. 本作的主题是“美”，所以连舞台都选在法国。
2. 确定可以八方向移动角色。
3. 游戏仍然只有一个存档。
4. 目前暂无 DLC 计划。
5. 游戏的音乐将会有很高的保真度。
6. 游戏中一些地方需要以不同的方式通过：如骑乘口袋妖怪、踩滑轮、轨道交通、自行车等。
7. 多人对战时可以选择对战音乐。
8. 非官方偷跑剧透内容本文不做收录。

角色篇

主角

本作照例是男女两个主角，二人在游戏中是互为劲敌和伙伴的好友，开始时除了以往的选择角色和名字这些，还可以选择肤色和发色。



▲▼没有选中而成为伙伴的主角便没有戴帽子。



来比比看我和你之间谁会变得更强吧！

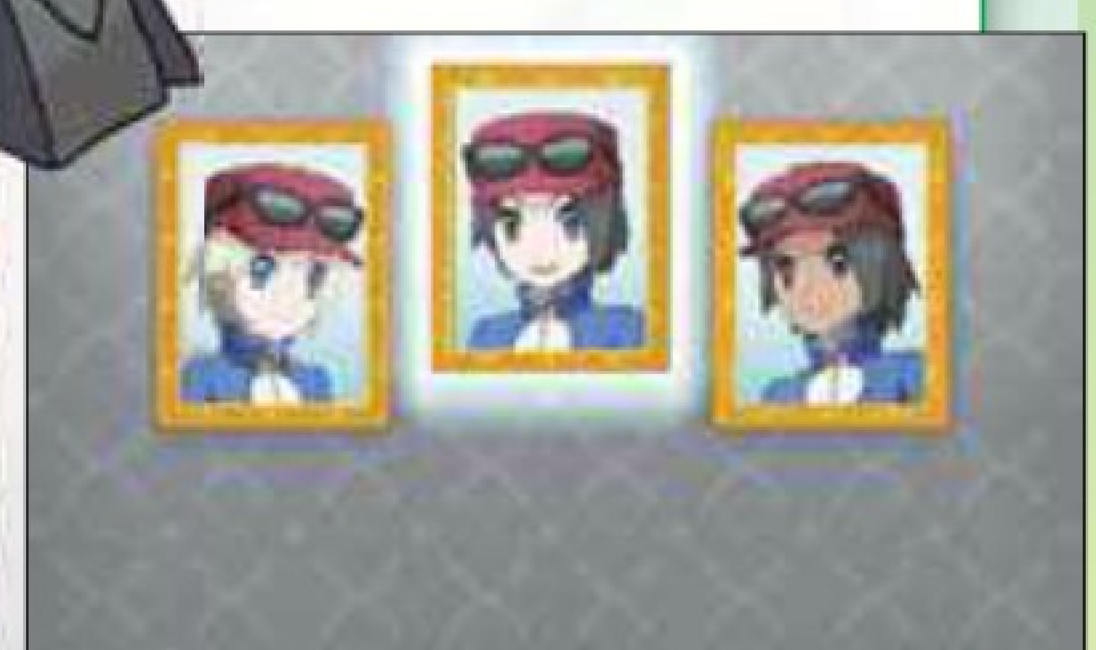


卡尔姆

(カルム/Calem)

居住在朝目镇的少年，以最强的训练师为目标，着装风格以精干为主，帽子和背包也是必备。

▼作为男主角，卡尔姆有三种发色和肤色供选择。





▲照镜子的卡尔姆。





▲女主角也有三种发色和三种肤色选择。

塞蕾娜（セレナ/Serena）

同样居住在朝目镇的少女，亦以最强训练师为目标。着装风格为黑丝短裙，帽子和女式背包也是必备。



□照镜子的塞蕾娜。

让大家看看我和口袋妖怪们帅气的地方！

伙伴

伙伴系统是“《口袋妖怪》系列”的经典要素，这其中既有互为劲敌的，也有互相帮助的。本作中，主角旅途的伙伴增加到了4个，也就是说，这一次从最初城镇朝目镇出发的新人训练师有五人。这五人中除了包括两个主角，还有下面三个作为伙伴的NPC。





▲▼看起来5人的关系还不错。





▲一同出发，以后互相帮助也互为劲敌。



萨娜（サナ/Shauna）

活力十足的女生，为追求梦想和主角一同踏上旅途，对旅行充满了好奇和期待，游戏中多次会和主角结伴同行。

遇到可爱的口袋妖怪，就多多把球抛给它们，跟它们成为朋友吧！



◀刚见面时的自我介绍。



▲催促主角给口袋妖怪起名，性格还挺急。



▲萨娜会多次和主角结伴同行。

提埃诺

(ティエルノ/Tierno)



▲提埃诺是个很善良热心的人。



与口袋妖怪跳舞会让它们的心情变得最好！

性格温柔而直率的胖子，与外表不同的是这家伙很擅长舞蹈，有着与口袋妖怪组建舞蹈团的目标，战斗中也会特别留意口袋妖怪们的动作来启发舞蹈上的创意。



▲提埃诺会把自己的舞蹈展现给同伴们。

托罗巴

(トロバ/Trevor)



我会完成口袋妖怪图鉴！



▲好奇心旺盛的家伙。

好奇心旺盛的男孩，擅长学习，以五人中最快完成口袋妖怪图鉴为目标，干劲十足。

▼托罗巴也蛮有劲敌相的。



馆主

口袋妖怪道馆和馆主也是系列初代一直沿袭至今的经典要素，其地位相当于区域的BOSS，打败馆主后，诸如一些堵路的闲人、正在进行的工程等挡路的要素都会消除，或者解禁秘传机技能消除障碍以继续前进，更可以令一些原本不听话的精灵顺从起来……这里，我们来为大家介绍几位卡洛斯地区的馆主！



我会像捕捉快门时机一样，捕捉胜利的瞬间！

维奥拉
(ビオラ/Viola)

白檀市道馆的馆主，同时身兼口袋妖怪职业摄影师。作为前辈，她会给身为新人的主角一些非常有用的建议。道馆属性为虫，道馆设施是大蜘蛛网。该馆主曾经译为希欧拉，在参考日文和英文名字后重新译做维奥拉。



◀摄影器材展现了维奥拉的摄影爱好。



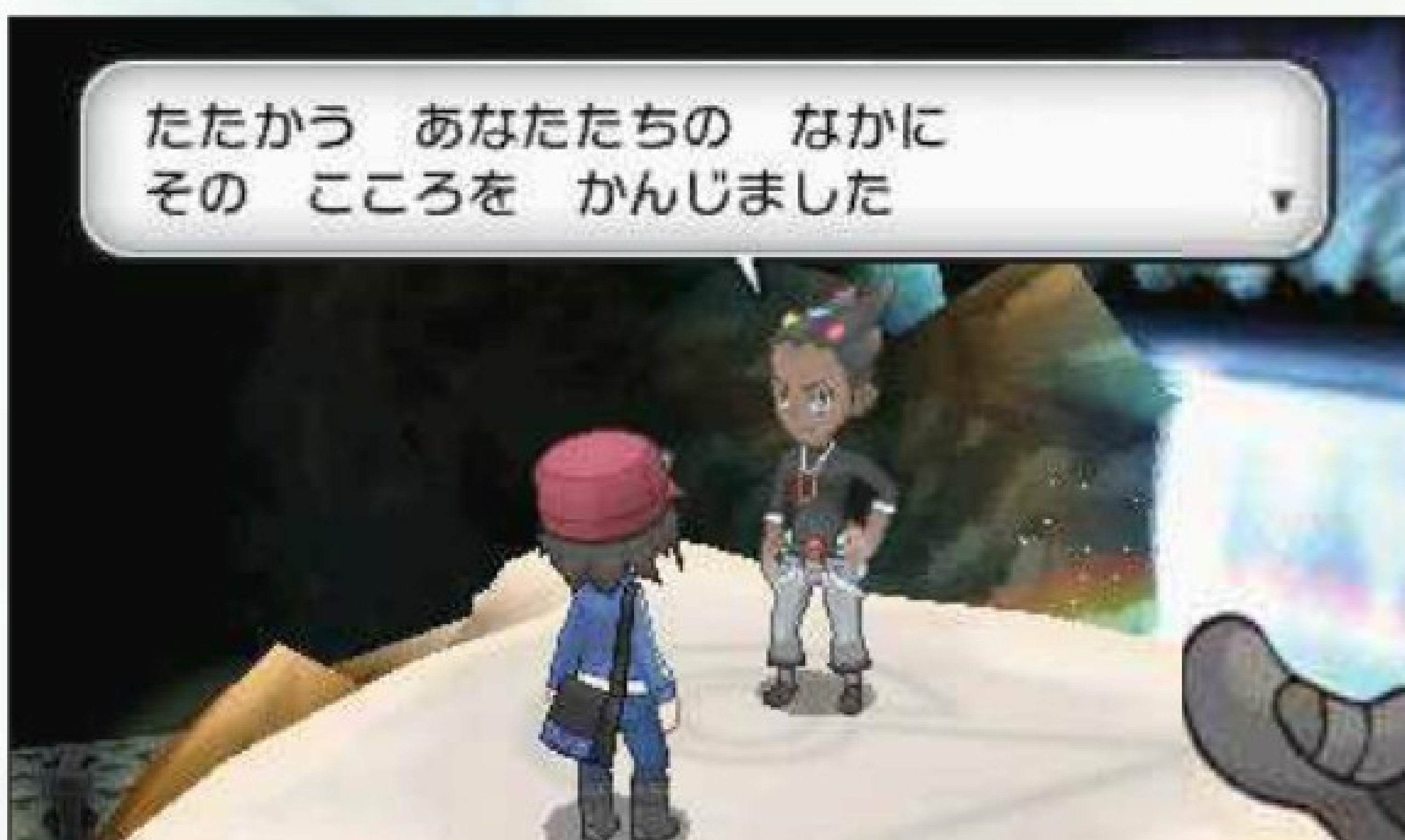
▼道馆颇具古典风。



◀在蜘蛛网状的平台上跳起，让周遭网上的泡泡弹起来。

格兰特
(ザクロ/Grant)

很擅长自行车比赛、徒手攀崖等体育运动的馆主，在道馆内等待拥有坚强意志的训练师们的挑战。格兰特也是参照英文名字音译的。





◀▲喜欢野外运动的格兰特，道馆似乎也是野外瀑布边。



任何时候面对任何对手，都不要放弃！

西特伦
(シトロン/Clemont)





▲热衷于发明和享受生活的眼镜馆主。



▲总是和妹妹在一起。

现在，正是用科学创造未来的时候！

热衷于发明、对科学有着浓厚兴趣的馆主。同样也很在意和口袋妖怪们每天过得是否快乐。有个可爱而又懂事的妹妹。

柯妮
(コルニ/Korrina)



MEGA进化是超越进化的进化！





▲作为馆主的柯尼同样是MEGA进化的关键。

柯妮是本作登场的纱罗市道馆馆主，以发掘口袋妖怪潜力、使它们更强大为目标而努力的女孩子。除了口袋妖怪对战，她还很擅长滑轮，在主角的冒险途中会和她多次相遇。

重要NPC

这里都是相当重要的 NPC，其中还包括博士，游戏里将会成为重要角色。



▲5个新人一起来到博士研究所。



我的名字叫奥古斯汀，是卡洛斯的口袋妖怪博士。

奥古斯汀
(プラターヌ/Augustine Sycamore)

在卡洛斯地区从事口袋妖怪研究的博士，看起来年轻而有活力。作为博士的他，和以前作品的博士们的最大不同在于会向主角发出对战邀请——顺便说下，原来是按照日文名音译的普拉塔努，但英文名音译的奥古斯汀明显更著名，故用奥古斯汀做译名了。



▼▲奥古斯汀博士会给新人各种帮助，还会邀战……





去口袋妖怪道馆看看吧，妹妹一定会很高兴的！

潘希
(パンジー/Alexa)

米亚雷市出版社的记者，是维奥拉的姐姐，为了采访取材而在世界各地飞来飞去。已在7月18日的TV动画中带着发电蜥、进击羊和音波飞龙率先与大家见面。

▼来到白檀市后，潘希会带主角去妹妹的道馆。



由莉嘉
(ユーリカ/Bonnie)

哥哥在口袋妖怪与科学研究上都很强!



西特伦的妹妹，对哥哥的事情非常了解，是个可靠的妹妹。

◀动画中由莉嘉的造型。



卡奈
(カルネ/Diantha)

我是强大的训练师，想再多了解一些你的事!







▲看来在游戏中会多次与这位大明星邂逅呢。

卡奈是整个卡洛斯地区都引以为豪的大明星，衣着华丽的她有着无可比拟的人气，主角在旅途中会多次遇到她，并且和换装系统有关。而除了大明星的身分外，她也有口袋妖怪训练师的一面，并且对强大的训练师很有兴趣。胸前的宝石似乎是键石?

燃烧团
フレア团/Team Flare

在卡洛斯地区的每个城镇都能看到的穿着红色服装的神秘团体，看起来是事不关己快乐就好的心态，计划似乎是赚大钱，但还有其他目的。





▶穿红西装戴红眼睛的奇怪组织。

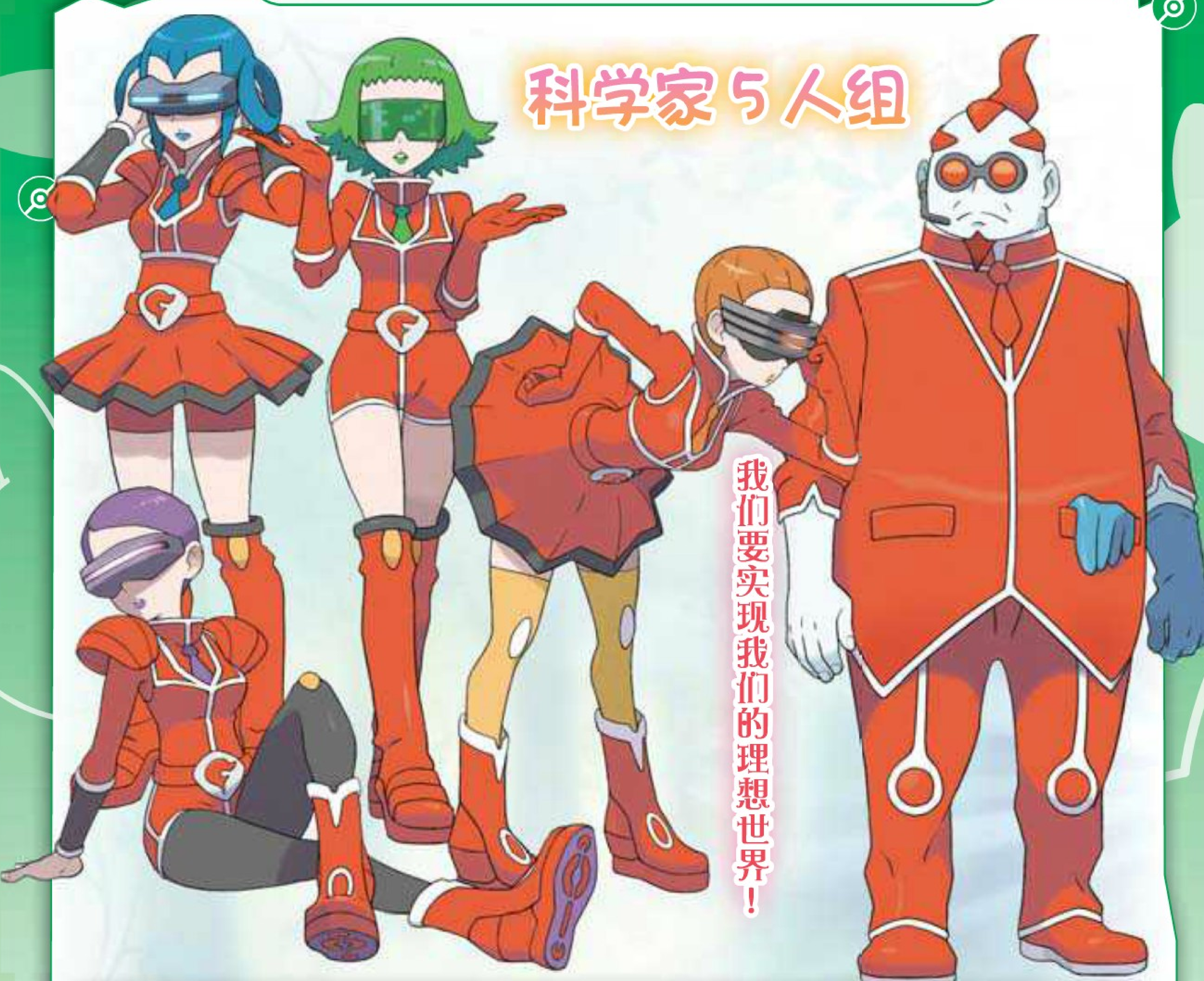
听好了!我们是燃烧团!小孩子听到我们的大名都会停止哭泣!

普通团员



燃烧团的普通男女团员，头发、眼镜、着装、POSS都很有特色。

科学家 5 人组



这四男一女是燃烧团的科学家，亦是燃烧团的核心人物。4 名女性的发型和发色各不相同，紫发叫克蕾亚（コレア /Celosia）、橙色头发的叫阿莲娜（アケビ /Aliana）、绿色头发的叫玫瑰（バラ /Bryony）、蓝色头发的叫红叶（モミジ /Mable）。而那个看着很壮的男人则叫柯塞罗希克（クセロシキ /Xerosic），白得没血色的肤色和红色的风镜非常醒目。他们组成团体并非是出于个人利益，而是似乎有着改变世界的明确目的，那他们志向中的理想世界到底应该是怎样的呢？



▲游戏中自然少不了与反派势力打交道。

口袋妖怪篇

御三家

御三家是正统系列的传统，一只草系、一只水系、一只火系，三个属性之间彼此相克，玩家的冒险则在它们的陪伴下开始。而且它们都可以两级进化，是一周目流程中的主力。下面来看看本作的御三家。



针栗鼠
（ハリマロン /Chespin）



类型：[illegible]
属性：草
特性：发芽
身高：0.4m
体重：9.0kg

好奇心旺盛，经常被卷入麻烦，不在意小事，是豁达开朗的口袋妖怪。头和后背都覆盖着硬壳，受到攻击时硬壳会冲击吸收来保护身体。头上的刺在集中力量时会变得更加锐利坚硬。



▲似乎蓄力后使出的光线攻击?

刺甲鼠
（ハリボーグ /Quilladin）



类型：刺甲口袋妖怪
属性：草
特性：发芽
身高：0.7m
体重：29.0kg

针栗鼠的进化形态，原本灵活的外形变成了重甲大胖子，覆盖全身的针刺变得更加坚硬，虽然看起来锋芒毕露，实际上不喜好争斗，而是用它的硬壳来抵御攻击并用尖刺进行反击。

▶刺甲鼠使用地系技能泥浆喷射，可以实现反克火系对手。



火耳狐
（フォッコ /Fennekin）



类型：狐狸口袋妖怪
属性：火
特性：烈火
身高：0.4m
体重：9.4kg

超萌的小狐狸口袋妖怪，从耳朵里喷出的热气超过 200 摄氏度。喜欢吃小树枝，当做点心随身携带来吃。感情起伏强烈，但就算是心情烦躁，也会为了训练师而立即行动起来。

▶火耳狐使用火系技能火焰放射。



魔尾狐

（テールナー /Braixen）



类型：狐狸口袋妖怪
属性：火
特性：烈火
身高：1.0m
体重：14.5kg

火耳狐的进化形态，出人意料地站立起来，对进化之前非常喜欢吃的小树枝的兴趣大减，但平常却会在尾巴上插上一根树枝，一旦战斗就会通过摩擦点燃这根树枝来进行战斗。



▶以对方的物防来计算伤害的特攻技能精神冲击。

兵长蛙

（ゲコガシラ /Frogadier）



类型：泡蛙口袋妖怪
属性：水
特性：激流
身高：0.6m
体重：10.9kg

泡泡蛙的进化形态，弹跳力得以大幅提升，即使攀登 600 米的高塔也只需 1 分钟，战斗中会凭借骄傲的弹跳力在房顶和树上跳来跳去迷惑对方，还会用包着石块的泡沫来进行攻击。



▲对于兵长蛙来说，飞行系技能飞跃可以有效地克制草系天敌

泡泡蛙

（ケロマツ /Froakie）



类型：泡蛙口袋妖怪
属性：水
特性：激流
身高：0.3m
重量：7.0kg

可以轻松跳上 3 层楼高度的口袋妖怪，胸和背部分泌出的泡泡具有弹性，能够对自身起到保护作用，有时也会直接跳向对方的脸部来干扰其视线。虽然看着一副心不在焉的样子，其实是在细致地观察周围的情况。



▲泡泡蛙的喷水技能。

化石口袋妖怪

化石口袋妖怪也是系列的传统要素，通过科技手段将远古时代口袋妖怪的琥珀和化石等复活。本作中的化石口袋妖怪为冰梁龙和小暴龙，在得到对应的化石后，去化石研究会即可将化石复原得到远古的化石口袋妖怪。



小暴龙
(チゴラス /Tyrunt)



类型：幼君口袋妖怪
属性：岩＋龙
特性：强壮之颚
身高：0.8m
体重：26.0kg

1亿年前的口袋妖怪化石复活而来的口袋妖怪，任性暴躁，一有不如意便会发脾气大闹。特性强壮之颚（がんじょうあご）为《X·Y》版新增，作用是提升咬啮类技能的威力。



▲使用恶系强攻技能咬碎，配合小暴龙的强壮之颚特性会进一步提升威力。

寒冰梁龙
(アマルス /Amaura)



类型：冰原口袋妖怪
属性：岩＋冰
特性：冰冻皮肤
身高：1.3m
体重：25.2kg

同样是1亿年前化石复活而来的口袋妖怪，温和稳重，为了躲避凶暴的天敌们而来到寒冷的地方过着平静的生活，特性冰冻皮肤（フリーズスキン）为《X·Y》新增，作用是使用普通系技能时属性变为冰系。



▶一定概率令目标物攻下降的冰系技能极光光线，是寒冰梁龙初期便可学到的技能。

暴龙王
(ガチゴラス /Tyrantrum)



类型：暴君口袋妖怪
属性：岩＋龙
特性：强壮之颚
身高：2.5m
体重：270.0kg

小暴龙的进化形态，1亿年前君临世界的无敌霸者，最得意的武器是那足以把厚铁板像纸一样撕碎的大颚。



▶暴龙王使用威力高达150的岩石系技能双刃头突。

冰原梁龙
(アマルルガ /Aurorus)



类型：冰原口袋妖怪
属性：岩＋冰
特性：冰冻皮肤
身高：2.7m
体重：225.0kg

寒冰梁龙的进化形态，能操纵零下150摄氏度的冷空气，不仅能够用来攻击对手，还能做出冰壁来进行防守。



▲《X·Y》新增的冰系技能冰冻脱水（フリーズドライ），除了对对方造成伤害并一定概率附加冰冻状态外，对水属性对手也是效果拔群。

更多新口袋妖怪

接下来的这些口袋妖怪可谓是形态各异，相信其中不乏对战的强者。

天线鼠

（デデンネ /Dedenne）



类型：天线口袋妖怪
属性：电 + 仙
特性：颊袋 / 拾物
身高：0.2m
体重：2.2kg

拥有电和仙两种属性的可爱口袋妖怪，可以通过天线状的胡须发射电波来联系远方的伙伴，尾巴可以通过插座来汲取电能。特性颊袋（ほおぶくろ）为《X·Y》新增，效果是发动果实时除了果实本身的效果，还会补充 HP。



►《X·Y》的新电系技能脸颊摩擦（ほっぺすりすり），在令对方麻痹的同时还会对其造成伤害。

挖地兔

（ホルビー /Bunnelby）



类型：挖洞口袋妖怪
属性：普通
特性：拾物 / 颊袋
身高：0.4m
体重：5.0kg

用锹形的大耳朵挖地做窝的兔子，力量很大，即使是很粗的根也能切断，战斗中也会使用到这种力量。



►使用地系技能挖洞的挖地兔看着超喜感。

发电蜥

（エリキテル /Helioptile）



类型：发电口袋妖怪
属性：电 + 普通
身高：0.5m
体重：6.0kg

通过沐浴阳光产生电能，其发的电可以用作机械的能源，更是自己的能源，不吃饲料也没问题。胆子小，在发电中察觉到敌人的气息就会逃跑。



▲《X·Y》的新电系技能抛物线充电（パラボラチャージ），攻击对手的同时能把对造成伤害的一半吸收为自己的体力。

仙精灵

（ニンフィア /Sylveon）



类型：联结口袋妖怪
属性：仙
身高：1.0m
体重：23.5kg

新发现的伊布进化形态，蝴蝶结一样的触角可以自由活动，并能释放出具有令人和口袋妖怪心情平和效果的波动。散步时会用触角缠卷上训练师的手臂一起行走。



▲借助月亮的力量攻击对手的《X·Y》新增仙系技能月之力（ムーンフォース），给对手造成高伤害的同时还能降低对手的攻击力。

音波飞龙

（オンバーン /Noivern）



类型：音波口袋妖怪
属性：飞行 + 龙
身高：1.5m
体重：85.0kg

非常好战的口袋妖怪，靠近它会被无差别攻击。能在黑暗中自由飞翔，从耳朵发出超声波进行攻击，其威力可以令巨大的岩石爆成碎片。非常喜欢吃果实，吃果实时会安静下来。



▲《X・Y》新增的普通系技能爆音波（ばくおんぱ），释放爆音来攻击周围的口袋妖怪，有同伴在场时要谨慎使用。

花贝贝

（フラベベ /Flabebe）



类型：一朵口袋妖怪
属性：仙
身高：0.1m
体重：0.1kg

与花共生的仙属性口袋妖怪，抱着的花是自然的花，可以自由地操纵隐藏在花中的潜在力量。花贝贝在出生后马上会寻找自己中意的花并一生珍重，因此会有抱着不同颜色的花的花贝贝，花的颜色和花贝贝的栖息及与它们邂逅的地点有关。







◄▲抱着不同颜色花的花贝贝。



▲《X・Y》新增的仙属性技能妖精之风（ようせいのかぜ），对龙系效果拔群，不过图片中对的是小火狮……

特里米安犬

（トリミアン /Furfrou）



类型：贵宾犬口袋妖怪
属性：普通
特性：毛皮外衣
身高：1.2m
体重：28.0kg

会随着修剪毛发而改变外形，随着修剪次数的增加，可以拥有的造型也更多，但总不给修剪的话就会恢复原来的样子了。特里米安犬非常聪明，是训练师的忠实伙伴，在卡洛斯的远古时代，特里米安犬还担当着国王的护卫任务。特性毛皮外衣（ファーコート）为《X・Y》新增，效果为受到撞击类技能攻击时伤害减半。



▲修剪后的特里米安犬的各种形态。



►令对手物攻下降的仙系先制技能圆瞳（つぶらなひとみ）。

神秘猫

（ニャオニクス／ニャオニクス）





类型：抑制口袋妖怪

属性：超能

特性：锐利目光／穿透

身高：0.6m

体重：8.5kg

面无表情、不表露内心的口袋妖怪，雌雄在外观上的差异很大。耳朵内侧有强大的精神力量释放器官，平常隐藏，当危险迫近时就会竖起耳朵将精神力量解放。而雄雌差异不仅体现在外形上，甚至影响到了学到的技能。



◀雌雄性的神秘猫双打出战，雄性使用奇迹之眼化解对方的回避等级和属性，雌性则以神通力施以附加害怕效果的攻击。

水枪虾

（ウデッポウ／Clauncher）



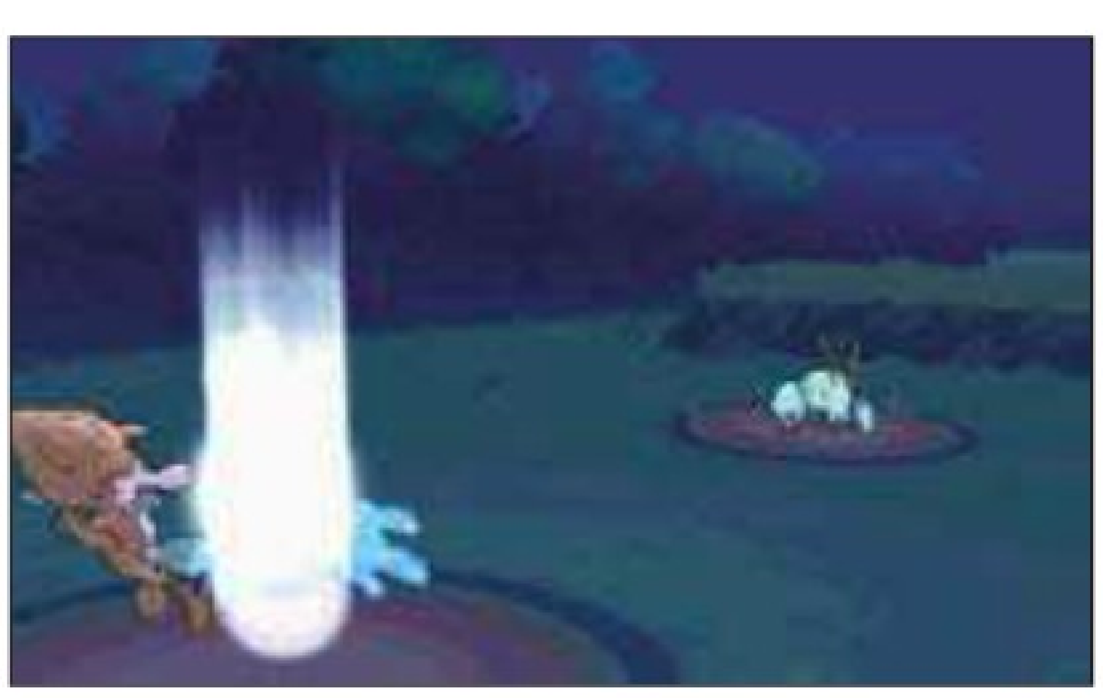
类型：水炮口袋妖怪

属性：水

身高：0.5m

体重：8.3kg

《X》版专有精灵，粗壮的单臂上长着大钳子，这个大臂钳不仅能够夹捕猎物，还能通过快速压缩将水流如手枪般发射出去，近距离更有击碎岩石的威力。



▶强力的水系技能大钳槌，威力高而且容易打出会心一击。

藻海马

（クズモー／Skrelp）



类型：拟藻口袋妖怪

属性：毒＋水

身高：0.5m

体重：7.3kg

《Y》版专有精灵，有着腐烂海藻一样外形的口袋妖怪，利用海藻外形来隐蔽自己，待猎物接近后用毒液进行攻击。



▲藻海马使用毒系技能淤泥爆弹，除了本身不低的伤害，还附加一定概率的中毒效果。

舔舔糖

（ペロッパフ／Swirlix）



类型：棉花糖口袋妖怪

属性：仙

特性：香甜面纱

身高：0.4m

体重：3.5kg

《X》版专有精灵，特别喜欢甜味，只吃甜味食品，所以体毛如棉花糖一般甜甜地粘起，战斗时会发出棉花糖般的粘丝线缠上对手封锁其行动。新特性香甜面纱（スイートベール）的效果是使我方精灵进入不眠状态。



▶《X・Y》新增技能技能吸取之吻（ドレインキッス），在攻击对手的同时，也会回复自身的HP。

舔舔奶糕

（ペロリーム / Slurpuf）



类型：糕饼口袋妖怪

属性：仙

特性：香甜面纱

身高：0.8m

体重：5.0kg

有着敏感到令人难以置信的嗅觉，比人类敏感百万倍，通过这种嗅觉，可以判断出微弱的气味。

芳香鸟

（シュシュプ /Spritzee）



类型：香水口袋妖怪

属性：仙

特性：治疗之心

身高：0.2m

体重：0.5kg

《Y》版专有精灵，身上散发着迷人的香味，而且其香味会随着芳香鸟所吃食物不同而发生变化。古代的贵妇人们常常用芳香鸟来代替香水。



▲芳香鸟使用能解除己方除濒死外一切异常状态的芳香疗法。

芬芳鸟

（フレフワン /Aromatisse）



类型：芳香口袋妖怪

属性：仙

身高：0.8m

体重：15.5kg

能发出各种不同的气味，利用或清香宜人或令对手反感的气味，来使战斗对自己更加有利。

稚声鸟

（ヤヤコマ /Fletchling）



类型：知更鸟口袋妖怪

属性：普通＋飞

身高：0.3m

体重：1.7kg

叫声悦耳且天性善良，通过摇晃尾巴与同伴交流，是人气相当高、很多训练师都有饲养的口袋妖怪。但在战斗时性格会变得猛烈而具有攻击性。



▲稚声鸟能掌握火系技能氮气加速，攻击对手后速度也提升一级。

火矢鹰

（ファイアロー /Talonflame）



类型：烈火口袋妖怪

属性：火＋飞行

身高：1.2m

体重：24.5kg

稚声鸟的进化形态，速度和火焰之力都大幅提升。袭击猎物时，会以时速 500 公里的速度来强踢攻击对手。而在其激烈战斗时，全身也会火星飞溅。



▲飞行系的最高威力技能勇鸟，在给予对手高伤害的同时自身也会遭受不小的反弹。

www.dooland.com



吹粉虫
（コフキムシ /Scatterbug）

类型：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：2.5kg

在森林和原野广泛栖息的口袋妖怪，飞翔在空中的精灵是它们的天敌。在脖子周围有毛，毛上的粉可以用来调节体温，所以无论什么气候和土质都能够生存。



▲虫系的经典干扰技能吐丝，会降低对方一级速度。



绚丽蝶
（ビビヨン /Vivillon）

类型：鳞粉口袋妖怪
属性：虫＋飞行
身高：1.2m
体重：17.0kg

刺粉蛹的进化形态，覆盖着鳞粉的美丽翅膀会扇动起风进行攻击，在翅膀的鲜艳美丽之下隐藏着秘密。



▲使用虫系特攻技能虫之抵抗，攻击对手的同时亦有令对手特攻下降的附加效果。



刺粉蛹
（コフーライ /Speupa）

类型：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：8.4kg

吹粉虫的进化形态，外表很坚硬，一般的攻击难以伤害到它，在遭受袭击时，会把尖锐的毛立起来威吓对方。



▲普通系技能守护，能抵御伴攻外的一切攻击。



顽皮熊猫
（ヤンチャム /Pancham）

类型：顽皮口袋妖怪
属性：格斗
身高：0.6 米
体重：8.0kg

叼着片标志性的叶子、总是试图用瞪眼来恐吓对手，但因为魄力欠缺所以收效甚微。被摸头时会露出可爱的表情。



▲《X·Y》的新技能告别台词（すてゼリフ），降低对方能力的同时将自己换下场。

武者熊猫
（ゴロンダ /Pangoro）



类型：凶悍口袋妖怪
属性：格斗＋恶
特性：铁拳／不拘常规
身高：2.1m
体重：136.0kg

顽皮熊猫的进化形态，脾气暴躁，但不容许欺负弱小，虽然无论是长相还是总叼着叶子的表情看着很恶棍，实际上也是很有热血的。一直叼着的叶子有读取对手行动的能力。



▶武者熊猫使用强悍的格斗技能臂锤。

魔乌贼
（マーイーカ /Inkay）



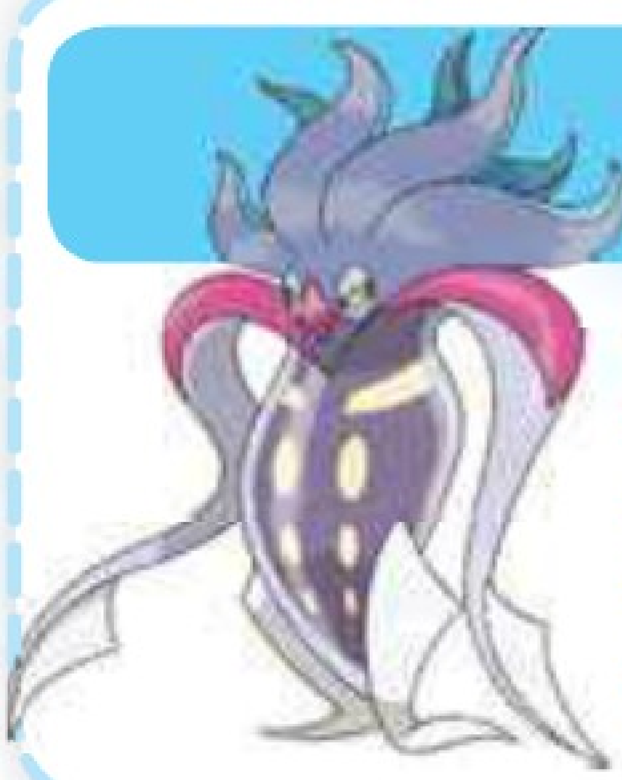
类型：回转口袋妖怪
属性：恶＋超能
特性：性格乖僻／吸盘
身高：0.4m
体重：3.5kg

眼睛上有闪烁的发光物体，会令被其凝视的口袋妖怪失去战意。除了战斗，闪烁的发光体也会在同伴之间进行交流。



◀武者熊猫使用强悍的格斗技能臂锤。

暴君乌贼
（カラマネロ /Malamar）



类型：逆转口袋妖怪
属性：恶＋超能
特性：性格乖僻／吸盘
身高：1.5m
体重：47.0kg

魔乌贼的进化形态，拥有口袋妖怪中最强力的催眠术，进而用来操纵对方，而滥用其力量的事件在人类中也是层出不穷。



◀暴君乌贼使用让对方沉睡的技能催眠波。

骑乘羊
（メェークル /Skiddo）



类型：骑乘口袋妖怪
属性：草
特性：食草
身高：0.9m
体重：31.0kg

据说是最早和人在一起生活的口袋妖怪，能够用角来读取人的心情。



◀骑乘羊使用的是操纵叶子像剑一样去攻击的草系技能刃叶斩，威力高且容易打出会心一击。

进击羊
（ゴーゴート /Gogoat）



类型：骑乘口袋妖怪
属性：草
身高：1.7m
体重：91.0kg

体型大、性格稳重的羊，会仔细地观察训练师，并会通过感觉骑在背上的训练家触摸角时的触感读取训练家的心情。

▶草系技能木角，攻击对手的同时还会用造成伤害的一半给自己回复体力。



小火狮
（シシコ/Litleo）



类型：幼狮口袋妖怪
属性：火＋普通
身高：0.6m
体重：13.5kg

血气方刚的口袋妖怪，很喜欢打架，头上的红毛在战斗中会发热、而且对手越强温度越高。当野生的小火狮成年后，便会独立生活。



▲《X·Y》的新技能战吼（おたけび）是降低对手物攻的变化技能。

火焰狮
（カエンジシ/Pyroar）



类型：王者口袋妖怪
属性：火＋普通
特性：斗争心／紧张感
身高：1.5m
体重：81.5kg

小火狮的进化形态，火焰般的鬃毛是其一大特征，雌雄在外表上的差异便体现在鬃毛上。群居的火焰狮中只有一个作为队长，雌狮则主要负责保护小火狮们。

▶威力随命中次数增加而增加的技能回声。



一剑魂
（ヒトツキ/Honedge）



类型：刀剑口袋妖怪
属性：钢＋鬼
特性：无防御
身高：0.8m
体重：2.0kg

古人使用的剑附上了古代的灵魂产生的口袋妖怪，有着青色花纹的剑穗可以像手臂一样自由活动，贸然拿起这把剑的话，就会被剑穗缠绕上吸走能量。

▶刀剑口袋妖怪的剑舞。



双剑魂
（ニダンギル/Doublade）



类型：刀剑口袋妖怪
属性：钢＋鬼
特性：无防御
身高：0.8m
体重：4.5kg

一剑魂的进化形态，由一把剑进化成了两把剑，在两把剑之间还有类似于盾牌的东西。两把剑的剑穗通过互相感应，可以做出复杂的连续攻击。

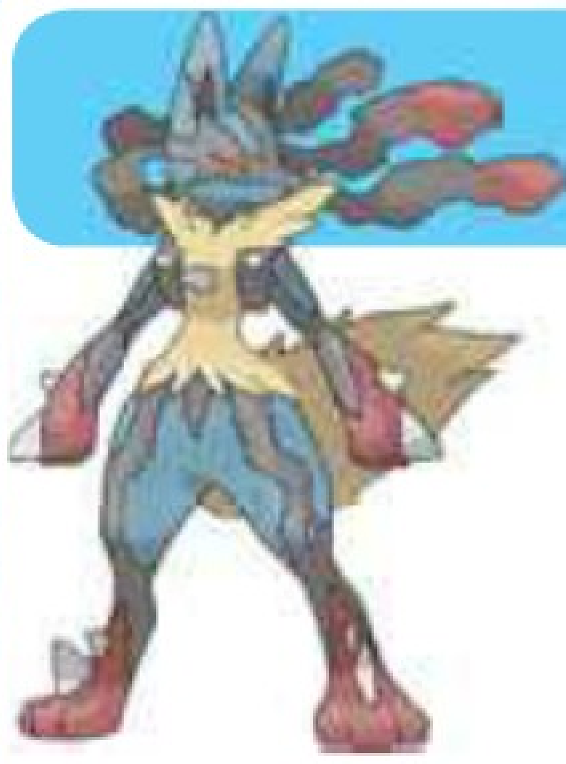


▲双剑魂使用格斗系技能否神剑（せいなるつるぎ），在第五世代中只限于三剑客和凯路迪欧使用，刀剑口袋妖怪双剑魂也可以运用自如。

MEGA进化口袋妖怪

这里来看看官方已经公布的 MEGA 进化的口袋妖怪们。

MEGA 卢卡里奥



类型：波动口袋妖怪
属性：格斗＋钢
特性：适应力
身高：1.3m
重量：57.5kg

原本耳边下垂的波动感应器官变大并且飘逸起来，手脚上出现的黑色花纹能提高体内波动能量的流动。攻击、特攻都有提高。



▶大威力高命中率的近身格斗技肉搏，MEGA进卢卡里奥使用此技能的威力非常大。

MEGA 电龙



类型：发光口袋妖怪
属性：电＋龙
特性：不拘常规
身高：1.4m
体重：61.5kg

头和尾巴都被长长的白色的毛覆盖，体内的电能得到增幅，而毛发和身上的红色宝石也都会发出强烈的光芒。

龙之波动（りゅうのはどう）



▶增加了龙属性的MEGA电龙掌握了威力高且稳定的龙系特攻技能龙之波动。

MEGA 灾兽



类型：灾祸口袋妖怪
属性：恶
特性：魔镜
身高：1.2m
体重：49.0kg

由于体内能量增加而使得鬃毛逆立成翅膀的样子，原本就以高物攻著称的灾兽在 MEGA 进化后不仅物攻进一步提升，其速度也得到加强。



▲很容易打出会心一击的恶系技能试刀，配合 MEGA 灾兽的高物攻和高速度，先发制人并将对手一击必杀也是很有可能的。

MEGA 钢嘴娃娃



类型：欺骗口袋妖怪
属性：钢＋仙
特性：大力士
身高：1.0m
体重：23.5kg

脑后的大嘴变成了两个，而大嘴的模样看起来也比进化前暴戾许多，而且有各自的意识来支配行动。增加了仙属性的同时，物防和特防也都进一步提升，而物攻由于特性变为物攻威力翻倍的大力士特性而也有提升。

■钢系技能铁头，除了不俗的威力，先手攻击还会有一定概率令对手陷入害怕状态。



www.dooland.com

MEGA 叠翅鲨龙



类型：超音速口袋妖怪
属性：龙＋地
特性：沙之力
身高：1.9m
体重：95.0kg

比原形态又强壮很多，能量集中的双臂更进化成了巨大的利刃状，有如撕裂大地的劈斩拥有一击必杀的威力。MEGA 进化后物攻和特攻都有提升，但速度有所下降。



□稳定的龙系物攻技能龙爪。

MEGA 火鸡斗士



类型：猛火口袋妖怪
属性：火＋格斗
特性：加速
身高：1.9m
体重：52.0kg

MEGA 进化后的火鸡斗士外表狂战士化了，而在 MEGA 进化后原本就很高的物攻进一步增高，加速特性更是如虎添翼。



▲火鸡斗士的招牌技能火焰踢，高威力的同时还有一定几率附上会心一击和烧伤的效果。

限时配信：携带 MEGA 石的特殊小火鸡



在 2013 年 10 月 12 日 ~ 2014 年 1 月 15 日期间，官方会通过互联网来限时配送礼物精灵——一只加速特性、携带火鸡斗士 MEGA 石的小火鸡。小家伙很显然会在以后成长为速度和攻击力兼具的强者。至于普通的烈火特性的火鸡斗士 MEGA 进化后的特性，这个目前还不得而知。但已经确认的是，无论是小火鸡还是火鸡斗士 MEGA 石，在《X·Y》中都是普通方法无法入手的。

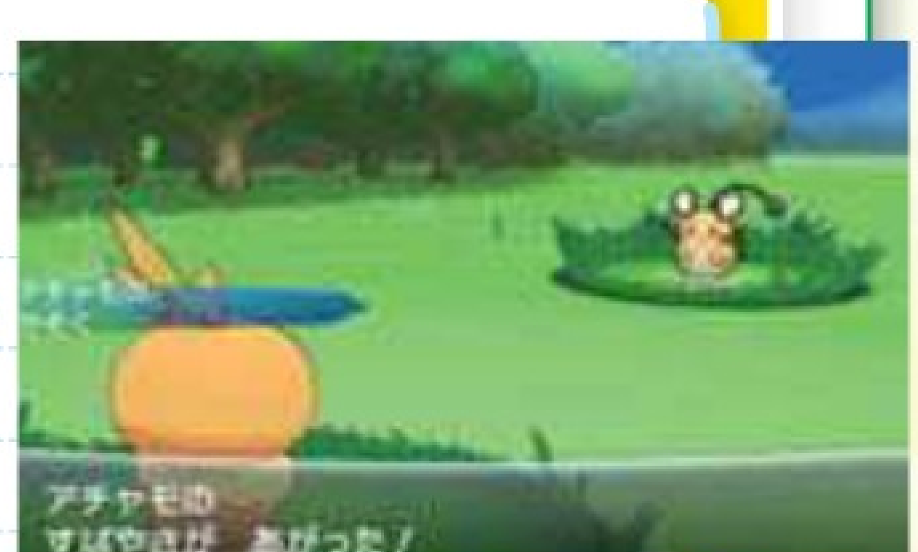


▲四个技能分别是抓、叫声、蓄气和火苗。



▲携带珍贵的火鸡斗士 MEGA 石

等级：10
性别：♂
特性：加速
携带：火鸡斗士 MEGA 石
精灵球：珍稀球
缎带：最佳缎带
主人名：XY



MEGA 超梦 Y



类型：基因口袋妖怪
属性：超能
特性：失眠
身高：1.5m
体重：33.0kg

超梦通过携带《Y》版专有超梦MEGA石进化而成。最早在2013剧场版预告中便最早与玩家见面的MEGA进化口袋妖怪，看着比普通形态轻盈不少，悬浮在空中，原本的尾巴状的东西其实是能操纵强大精神力的器官，移到脑后令其精神力大增，特攻大大增强。



▲超梦的招牌技能精神崩坏，以对方的物防来计算伤害的特殊攻击，可以把对方偏科的特防盾牌轻松干掉。

MEGA 超梦 X



类型：基因口袋妖怪
属性：超能＋格斗
特性：不屈之心
身高：2.3m
体重：127.0kg

超梦通过携带《X》版专有超梦MEGA石进化而成。相比原形态和Y形态高大强壮了很多，这个形态的物攻具备有足够的技能和能力，更加擅长的是近战。



▶威力高达150的大招亿万冲击，MEGA超梦X使用起来将充分发挥其压倒性的威力！

初代御三家

在本作中，除了针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙这初始精灵三选一，流程中还有妙蛙种子、小火龙和杰尼龟这初代御三家的三选一。作为初代的三个初始精灵，它们也都可以MEGA进化。

MEGA 妙蛙花



类型：种子口袋妖怪
属性：草＋毒
特制：厚脂肪
身高：2.4m
体重：155.5kg

背上的花长得更为茂盛，而为了支撑巨大的花，其身体也变得更加强壮。特性厚脂肪使其在面对克制它的火、冰系的攻击时会有更高的生存率，加上两防亦大幅增长，能攻善守的MEGA妙蛙花更有了铜墙铁壁般的耐久。



▲威力高达150、下回合不能行动的只有少数口袋妖怪能学到的草系主角大招硬化植物。

MEGA 喷火龙 X



类型：火焰口袋妖怪
属性：火＋龙
特性：坚硬之爪
身高：1.7m
体重：110.5kg

喷火龙的《X》版MEGA进化形态，身体变为黑色，火焰变为蓝色，属性更变成了火＋龙。和稍早一些公



▶龙系技能龙尾，攻击对手的同时令对手退场。

布的 Y 形态的最大不同是在于物攻的提升。特性坚硬之爪（かたいツメ）的效果为战斗中提升直接攻击的威力。

MEGA 喷火龙 Y



类型：火焰口袋妖怪
属性：火＋飞行
特性：晴天
身高：1.7m
体重：100.5kg

Y 形态 MEGA 进化后多了一根长长的尖角，而且尾巴更长、翅膀更大，据说能飞翔在万米高空。晴天特性更是让原本就强大的 MEGA 喷火龙的火焰攻势“火上浇油”。



►少数口袋妖怪可以掌握的火系主角大招爆裂燃烧，攻击力高达 150、次回合不能行动。

MEGA 水箭龟
（メガカメックス）



类型：龟甲口袋妖怪
属性：水
特性：MEGA 发射器
身高：1.6m
体重：101.1kg

MEGA 进化后，在原来两门水炮的基础上又多出一门更大口径的水炮，除了威力，能命中 10 公里外目标的射程和命中率也是其骄傲所在。特性 MEGA 发射器（メガランチャー）为《X·Y》新增，可以提高水之波动、恶之波动等波动类技能的威力。

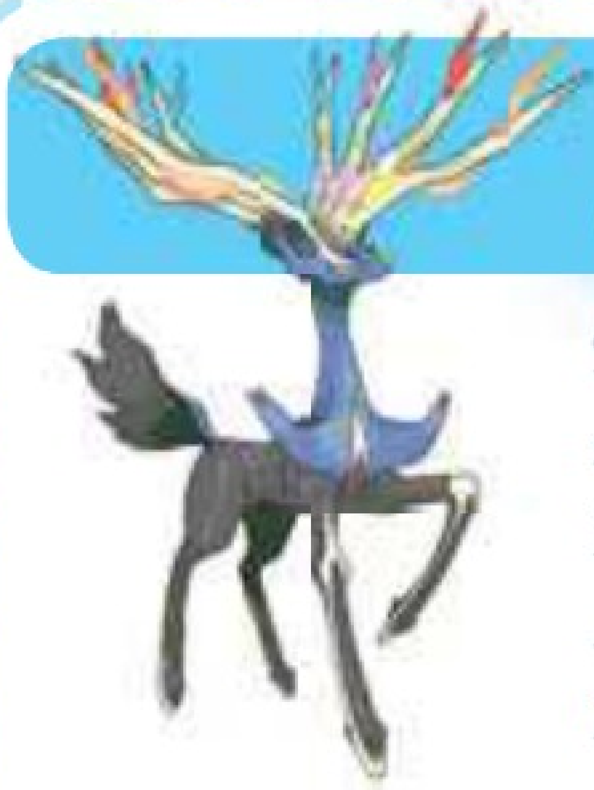


◄少数口袋妖怪可以掌握的水系主角大招高压水炮，攻击力高达 150、次回合不能行动。

传说中口袋妖怪

这部分就是传说中的神兽了，目前官方公布的就是两个封面主神，它们在属性、类型等方面都有对应，其中类型是生命口袋妖怪和破坏口袋妖怪，因此生命与破坏极有可能是《X·Y》的主题。

泽尼亚斯
（ゼルネアス /Xerneas）



类型：生命口袋妖怪
属性：仙
特性：仙之光环
身高：3.0m
体重：215.0kg

《X》版的主神，优雅的外形吸引了不少玩家。特性仙之光环（フェアリーオーラ）会提升我方和对方全体精灵的仙系技能威力。



►《X·Y》新增的仙系技能大地支配（ジオコントロール），使用时身边出现七色的能源光环。

伊维塔尔
（イベルタル /Yveltal）



类型：破坏口袋妖怪
属性：恶＋飞行
特性：黑暗光环
身高：5.8m
体重：203.0kg

《Y》版的主神，帅气又带着邪气的外形亦吸引了相当多的玩家。特性黑暗光环（ダークオーラ）的效果是提升场上全体精灵的恶系技能威力。



►《X·Y》新增技能死亡之翼（デスウイング），在高空射出撕裂大地的红色光线。

其他《X・Y》相关

这里收录的是《口袋妖怪 X・Y》游戏内容以外的一些相关要素，来看看有哪些吧。

口袋妖怪银行

ポケモンバンク /Pokemon Bank



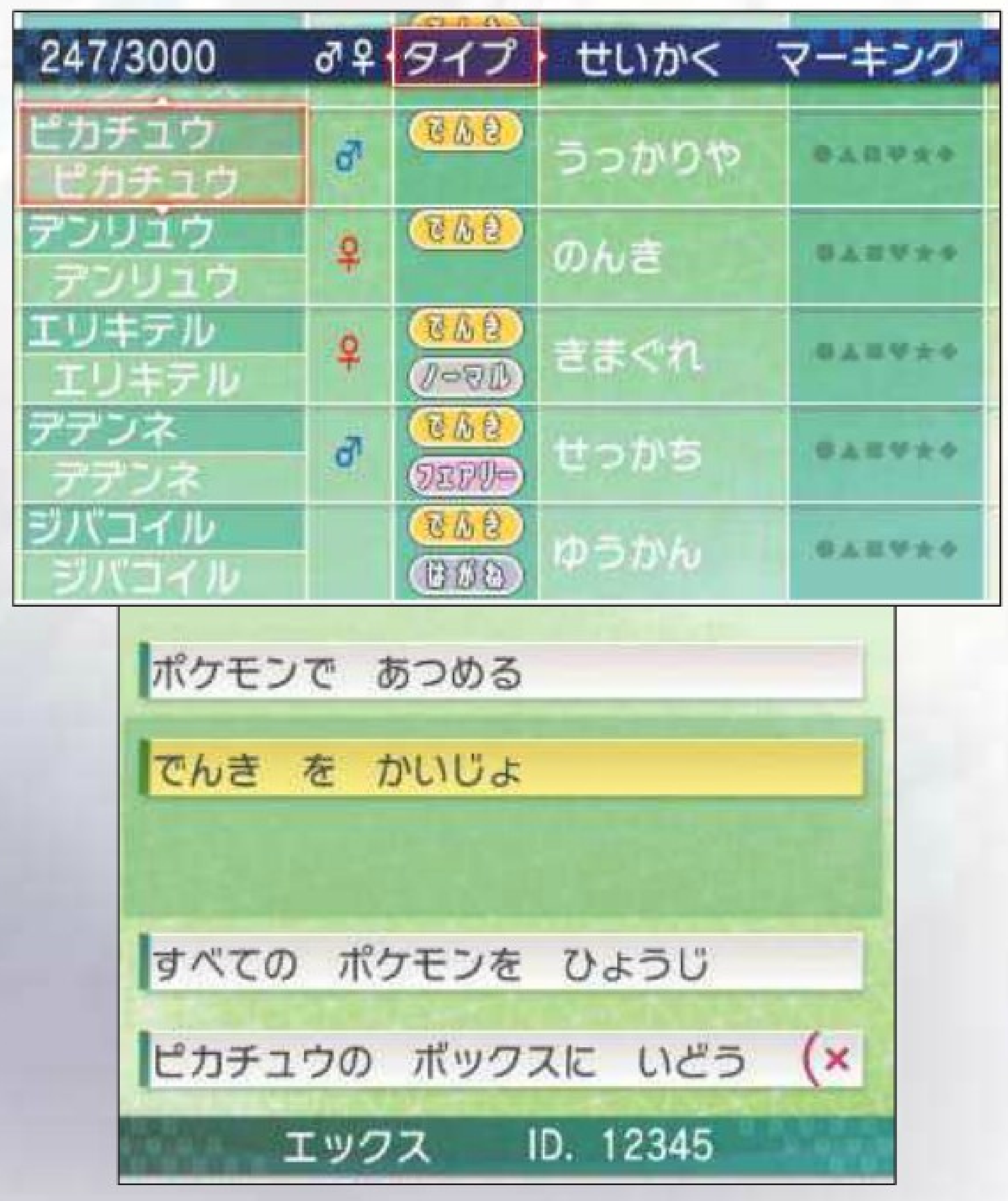
“口袋妖怪银行”不是《X・Y》的一个系统，而是与《X・Y》对应的一款软件，预定 2013 年 12 月 25 日开始提供配信下载，作用是在网络云端保存玩家的口袋妖怪，共 100 个专用箱，每个可以装 30 只，全部可以存放 3000 只。对于数量庞大的口袋玩家们的上传的这些口袋妖怪，资料管理和服务器维护等都会产生费用，因此软件为年费制，每年 500 日元（折合人民币约 30 元）。这样不仅有了非常充裕的云端电脑箱，且即便卡带发生诸如丢失、损坏等意外，辛苦培养的口袋妖怪也可以提取回来。

另外，这款软件不止支持一款《口袋妖怪 X・Y》，只要是插在下载有《口袋妖怪银行》的 3DS 上的《X・Y》，都支持《口袋妖怪银行》的上传和提取，对下载版的《X・Y》同样支持。

而且由于是应用了云端网络，那么在《X・Y》中，传送口袋妖怪也只需要一台 3DS 就足够。而且《口袋妖怪银行》有强大的检索和筛选功能，即便存入非常多的口袋妖怪，也可以很方便地找出来。



▲可以放下 3000 只口袋妖怪的《口袋妖怪银行》。



▲作为云端数据管理软件，《口袋妖怪银行》拥有强大的管理和检索功能。

口袋转移（ポケムーバー/Poké Transporter）

《口袋转移》是对应《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑2·白2》的上传软件，同样要下载到3DS端，下载后，将《黑·白》或《黑2·白2》插在3DS上，里面的口袋妖怪便进入了可传送的状态，然后将它们传送到互联网的传送箱中，再通过《口袋妖怪银行》下载到《口袋妖怪 X·Y》，而这款《口袋转移》的传送是单向的，只能从《黑·白》或《黑2·白2》往《X·Y》传，无法反过来传。而且该软件有鉴别功能，用PC、智能手机等的作弊修改的口袋妖怪无法通过该软件传递。

《口袋转移》本身并不收费，而是《口袋妖怪银行》追加的免费下载，只有在使用《口袋妖怪银行》时才能使用此项功能，目前来看用烧录卡的《黑·白》或《黑2·白2》中的口袋妖怪是无法上传到《X·Y》的，需要传送的话就买个正版的《黑·白》或《黑2·白2》吧，二手的也可以。



预约特典

本作的预约特典是隶属“Korocoro原创口袋模型系列”的两个版本主神的模型，该系列模型无需粘合剂和涂料甚至不用任何工具就可以很快拼装好，但对于国内玩家来说，这两个模型应该是单独购买了。此外还有外精灵中心预定特典的两个版本两种图案的A4文件夹，双版本同时预订则收录了开发秘话、官方插图等内容，并附带收录了多首《口袋妖怪X·Y》音乐的CD以及豪华小册子的《世界起始之书》。





限定版3DS LL

最后来看看《口袋妖怪X·Y》的限定版3DS LL，有蓝色和金色两种款式，上面都有泽尼亚斯、伊维塔尔以及火耳狐、泡泡蛙和针栗鼠的图案，风格完全不同。顺便说下，这两款机器里都内置有下载版的《口袋妖怪X》或《口袋妖怪Y》，主机售价为22800日元（折合人民币1413元，相当于普通3DS LL加上一款正版游戏的钱），美版亦有同样图案的限定版主机。





▲蓝色版限定主机。





▲金色版限定主机。

口袋妖怪原型探析

——再谈口袋世界中的鱼

水系精灵在口袋妖怪总精灵的组成中占有相当庞大的阵容，千姿百态的鱼类精灵是水系精灵的重要组成部分。在上一辑的原型探析中我们为大家介绍了栖息在德科罗拉群岛的部分水系精灵，本辑要为大家介绍的依然是几只水系精灵，它们的原型是我们现实生活中形态各异的鱼类。

文／迷

No.226 巨翅飞鱼、No.458 小球飞鱼

上次介绍的水枪鱼的原型是自然界中的狙击手水枪鱼和大洋中搭便车的常客印鱼二者的结合。口袋世界中的水枪鱼的寄主是巨翅飞鱼。巨翅飞鱼在游戏中数值上的设定惟一堪称亮点的就是特防了，特防高达140，就连未进化的小球飞鱼特防也有120之高。水枪鱼能学习令人眼花缭乱的属性各异的攻击技能，巨翅飞鱼的技能学习面虽不及水枪鱼，但也能学习种子机枪、信号光线等传统水系精灵无法掌握的技能。这大概是从水枪鱼那儿耳濡目染学来的吧！





巨翅飞鱼拥有非常可爱且特征鲜明的外表。作为一只生活在大海的鱼类精灵，和传统鱼类相比，巨翅飞鱼并没有胸鳍、背鳍、尾鳍，取而代之的是一副宽大结实的翅膀和一个光滑顺溜的白色尾巴。巨翅飞鱼的头上长有一对触角，一双圆溜溜的眼睛位于触角的下方。在前四代的游戏作品中我们无法看清一只精灵的背面，导致巨翅飞鱼背面的样子在笔者脑中的印象一直很模糊。到了第五代，我们从战斗画面





▲巨翅飞鱼和小球飞鱼的背面

www.dooland.com

可以看见一只完整的精灵的背面，原来巨翅飞鱼的背部有两个双环状的黑色标志，两边的翅膀上各有一个单环黑色标志。作为巨翅飞鱼的退化形态，小球飞鱼给人一种更加活泼和俏皮的形象。爱在水枪鱼群中嬉戏（图鉴介绍），娇小且略丰满的身体但总给人一种活力四射的感觉，可能也因此使得它非常难捕捉，25的捕获度是未进化精灵中捕获度最低的，难怪笔者当年用了好多个捕网球才将之收服。值得注意的小球飞鱼那背部的花纹，两个红色的圆形和一个曲线组成了一张脸，露出了一个神秘的笑容。

图鉴对巨翅飞鱼和小球飞鱼的精灵分类是风筝精灵，生蛋组也不是传统鱼类的水中2组而是水中1组。不过从名字中我们可以清楚地得到它们的原型。巨翅飞鱼的日文名是**マンタイン**，推测可能是由manta ray（蝠鲼）的日文读音**マンタ・レイ**变形而来；英文名Mantine 是由manta ray（蝠鲼）+brine（海水）得到。小球飞





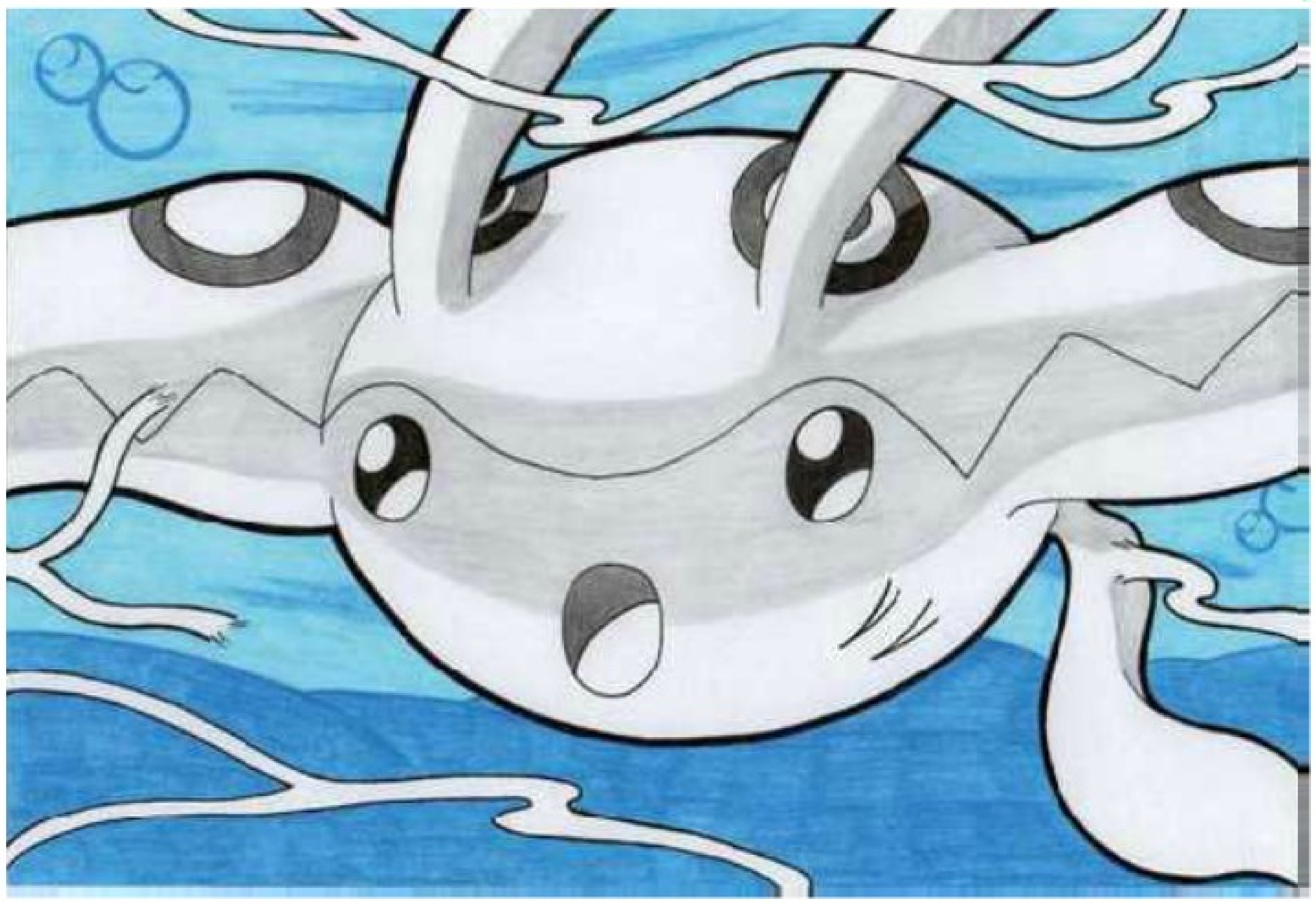


鱼的日文名是**タマンタ**，由**タマ**（球）+**マンタ・レイ**（蝠鲼的音译）得到，英文名Mantyke同样包含manta ray（蝠鲼），词尾tyke的意思是小孩。

蝠鲼（fú fèn）是栖息在亚热带和热带海洋中的鱼类，在海边的表水层和深度达120米的海水下都有它们的踪迹。蝠鲼其实并不是一个具体的物种的名称，而是软骨鱼纲燕魟目蝠鲼属下多个蝠鲼种的统称。蝠鲼拥有一张大口，牙齿细小且多。相比于普通的鱼类，蝠鲼的一大特征是身体是横状的而不是纵状的，在进化过程中得到一副十分强有力的胸鳍位于身体两侧，类似于翅膀。蝠鲼头部两侧的类似触角状的突起是头鳍，由胸鳍分化而来。一条细长的尾巴位于身子后面。不同种类的蝠鲼身体的大小也存在较大差异，澳大利亚的无刺蝠鲼的体宽不超过60厘米，而大



▲蝠鲼飞跃



西洋的前口蝠鲼体宽足有7米，实属庞然大物。为了在环境中更好地生存，蝠鲼的生殖方式和不少鲨鱼一样，是卵胎生。看来蝠鲼不仅外形怪异，生殖方式也挺独特。

蝠鲼的英文又名devil ray，在中文中又俗称魔鬼鱼。但实际上，蝠鲼是一种相当温顺的动物，性格平静。平日里蝠鲼在大海里安静地挥翅巡游，一般不会去主动攻击其他海洋生物。饿了的时候才会四处寻找成群的浮游生物和小鱼小虾为食。在它捕食的时候，会利用头上的可以转动的头鳍把食物揽入口中。虽然蝠鲼平时温顺，但是在受到惊扰的时候会爆发出相当大的力气，甚至会令潜水员惧怕。蝠鲼的胸鳍拍动具有强大的力量，足以击碎人的骨头，使人伤残；庞大的身体撞击的力量也足以掀翻小船。由于蝠鲼通常体型庞大，力量惊人，一般鲨鱼也不会轻易对蝠鲼进行招惹。不过蝠鲼通常都是保持和平友好的姿态，当蝠鲼遇到潜水员时通常会羞涩地离开，但也有好奇心强的蝠鲼看见潜水员呼出的气泡而大胆游向前的。但蝠鲼常常也有一些古怪的行为，有时它会游到在海边停泊的船旁，用头鳍把锚拔起来，使人们无法淡定；有时又会游到在海中航行的船的下方，用背部撞击船的底部，使人们惊恐不安，误以为是魔鬼在作祟，魔鬼鱼这一名称因此得来，其实这只是蝠鲼的恶作剧罢了。

蝠鲼这种鱼类之所以奇特，不仅仅是它特殊的外形和温顺或调皮的个性，还有最重要的一点就是它的凌空飞跃的独家技能。蝠鲼在飞跃之前会在海里以盘旋式的路径上游，在接近水面时游得更加猛烈，然后瞬间从海里迸发出水面，通常还带有漂亮的空翻。它能越出水面数米之高，伴随着一声巨响和一道水花，干净利落地又沉入水里，场面十分壮观。蝠鲼为什么要做这种飞跃出海的动作这个问题至今还众说纷纭，不少人认为是蝠鲼甩掉身上死皮和寄生虫的自我清洁方式，也有人认为这是蝠鲼在繁殖季节里的情趣游戏，还有人认为是那些调皮的蝠鲼漫无目的的自我娱乐的方式之一。

大约在每年的冬季到次年的春季是蝠鲼的繁殖季节，此季节水温在26摄氏度以上，雄性蝠鲼会尾随在雌性蝠鲼身后，当雌性蝠鲼接受了雄蝠鲼之后，雄蝠鲼会用胸鳍对自己的“爱人”进行抚摸，完成短暂的交配之后便扬长而去。由于蝠



▲论水枪鱼的消失和花瓣数的增加。



鲼是卵胎生，一次只有1至2枚受精卵在体内发育，所以雌蝠鲼非常爱护自己的孩子。这种生殖方式与之前介绍过的翻车鱼截然不同，翻车鱼一次能够产下成千上万个卵，这些卵大多会成为其他动物的食物或者自然夭折。曾有这样的传闻，一只渔船捕获了幼小的蝠鲼，紧随其后的母蝠鲼为了救自己的孩子愤怒之下用自己庞大的身躯凌空飞跃撞翻渔船——蝠鲼妈妈可是非常呵护蝠鲼宝宝的。

现实中的蝠鲼虽然长有貌似翅膀的胸鳍，但由于体型庞大，并不能像飞鱼那样在海上滑行。游戏中的巨翅飞鱼虽然有飞行系，但和暴鲤龙一样是无法掌握技能飞天的。不过以现实中有飞跃能力或滑翔能力的动物为原型的精灵在动画中似乎都可以自由地飞，例如以鼯鼠为原型的电飞鼠就可以自由地停在空中；水系道馆馆主西兹的巨翅飞鱼在空中也能自在地飞行呢。

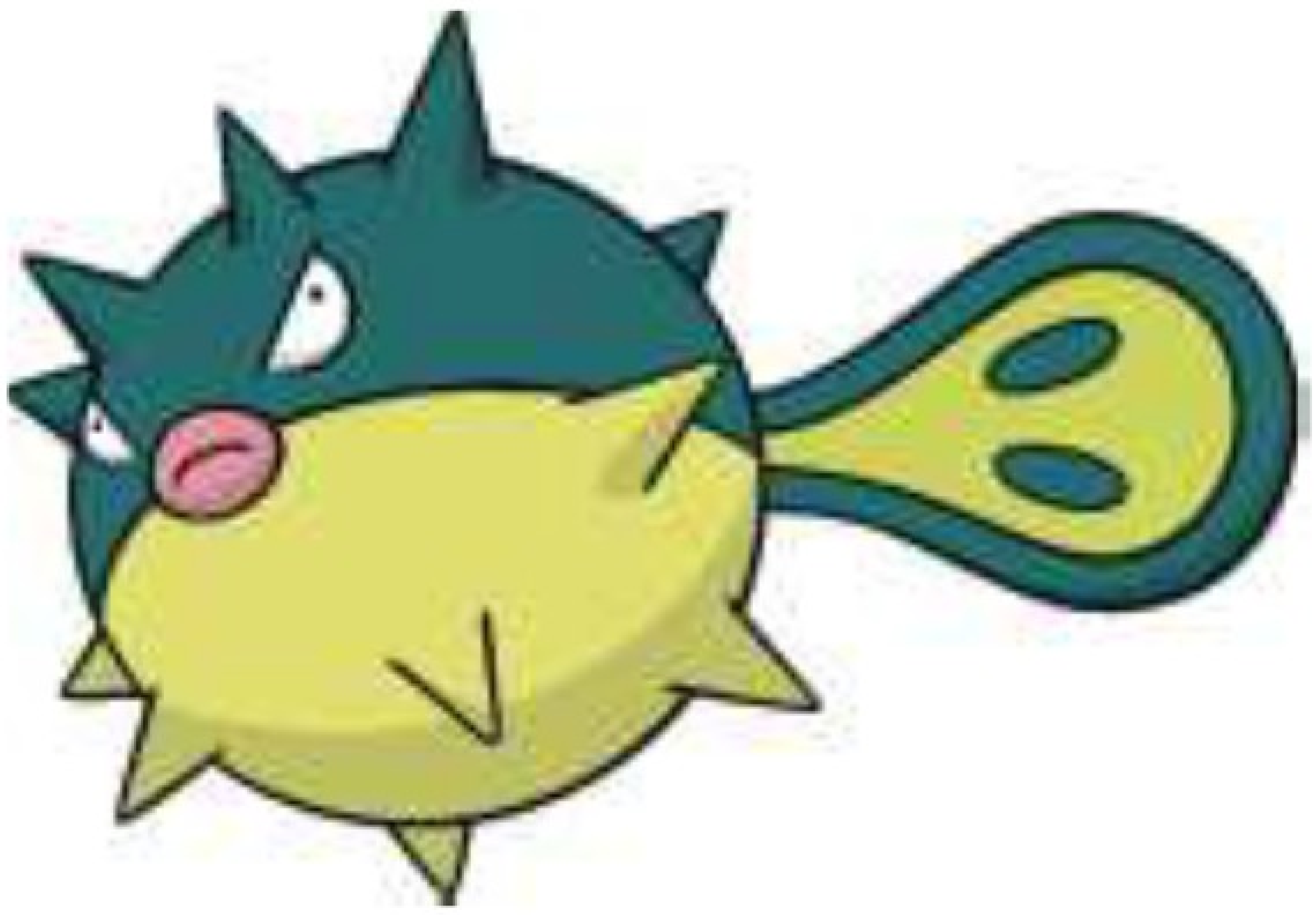


▲DP36话《皮卡丘留守记》。

No.211 刺河豚

刺河豚同样是诞生于第二世代的鱼类精灵之一，相信当年在《金·银》中努力捕捉刺河豚的玩家们钓到的却频频是鲤鱼王或玛瑙水母，相信很多人都感到相当无奈吧——无论是在游戏中的分布范围还是NPC和玩家的使用率，刺河豚都显得非常低调。刺河豚的身材较小，其貌不扬。球型的身体上布满着针刺，这些针刺实际上是由它的鳞片演化而来。一双瞪着的眼睛略显得呆滞，拥有一个厚嘴唇。一个浆状的尾巴立在身子后面，显然刺河豚在游泳时少不了它。由于刺河豚拥有一个球状身体的缘故，图鉴对它的分类直接是气球口袋妖怪。我们从各个版本图鉴的说明还可以了解到，刺河豚在面对敌人时，为了发射全身的毒刺，能一口气吞下10升的水使身体膨胀，这种毒刺有较强的毒性，被刺中者会中毒而慢慢丧失意识。刺河豚在水里通常只是随波漂流，圆圆的身体并不擅长游泳。为了能更好地体现刺河豚身上的

毒刺，野生刺河豚有5%几率携带提升毒系技能威力的毒针。全身布满毒刺的刺河豚拥有毒刺这一特性当然符合其生态特征，但是能在雨天速度翻倍的轻快特性似乎并不符合图鉴的介绍。《火红・叶绿》版本中新增了不少一次性的定点教学技能，而在第三世代中仅限于《火红》版本的刺河豚是剑舞技能教学的受益者之一，但是在后作中刺河豚却无法从现成的技能机器中学习剑舞。如今不知还剩几只轻快特性加掌握剑舞的刺河豚可以和降雨特性的蚊香王来一次团队协作呢?





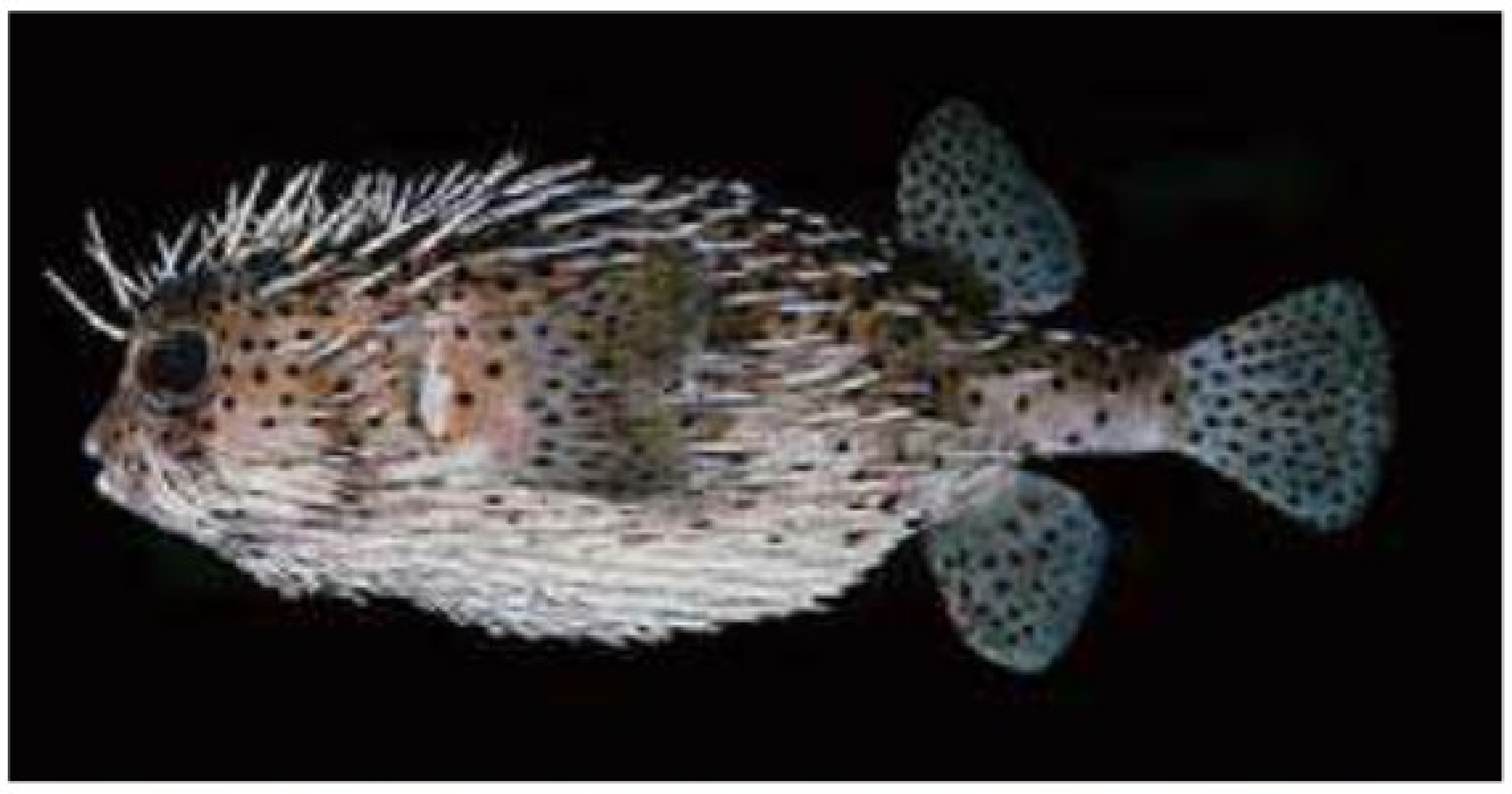


刺河豚的日文名是ハリ－セン，看到ハリ一词相信关注目前预热得沸沸扬扬的第六代的新精灵的玩家们一定非常熟悉，第六代草系主角精灵针栗鼠的日文名是ハリマロン，ハリ的字面意思就是针。ハリ－セン是日汉“针千本”（片假名为ハリセンボン）的变形。针千本指的是现实中的刺鲀，刺河豚的英文名是Qwilfish，quill的意思指的是大翎毛、羽茎，也可指豪猪、刺猬的刚毛。在第五代门前精灵我们曾为大家分析过的灰鸠的英文名Tranquill，就出现了quill，不过quill用在刺河豚身上，意义显然不是刚毛，而是毒刺。词尾的fish一词与其生蛋分组相照应，虽然刺河豚相貌奇异，但是生蛋分组为水中2组的精灵在口袋妖怪世界中可都是不折不扣的鱼呢!

刺河豚的日文名ハリ－セン向我们交代了其原型——刺鲀，刺鲀是硬骨鱼亚纲鲀形目刺鲀科的统称。刺鲀广泛分布与各个大洋的暖水区，是一种喜爱栖息于泥沙底质海域的暖水性的鱼类。刺鲀的体态相较于一般的鱼类体态偏圆，头部胖大而尾部短小，整个身形类似一个大头沙锤。一双溜圆的眼睛位于头部的两侧。刺鲀的鱼鳍的位置与一般鱼也有所差异，背鳍和臀鳍位于身体的后半部分，二者的位置差不多在同一竖直线上，与尾鳍较近。侧鳍与其他鳍距离较远。除了鱼鳍和脸部，刺鲀的全身上下长满了由鱼鳞演变而成的棘，这些棘有粗有细，有长有短。刺鲀的身上不仅布满了棘，通常还伴有许多黑色的小斑点，散布在棘的四周，似乎是一种警示敌人的信号。

平时刺鲀爱静谧地潜游与海底的珊瑚礁和热带海藻之间，喜食海洋中的各种贝类、小虾、蟹、小鱼，是一种肉食性鱼类。刺鲀没有强健发达的鱼鳍，再加上其身体肥胖，因此刺鲀不是很擅长游泳。平

日的刺鲀身上的棘大多贴在身上，看似与普通鱼无异。每当刺鲀在遭遇敌害或经受到外界刺激时，刺鲀为了保护自己就会秀出自身的自卫本领——迅速吸入大量海水让自己的身体膨胀起来，此时平贴在身体上的棘会立刻树立起来，这些棘坚硬无比。再加上突然吸入大量海水的刺鲀不仅全身利棘，就连身体的体积也会骤然变大，有时会变得比准备捕食它的鱼类还要大。刺鲀骤然增大的体积加上满身坚固的利棘，那些原本打算捕食刺鲀的鱼类往往会被吓跑，刺鲀自然也能转危为安；当危情解除后，刺鲀又会恢复成原来的样子，悠游自在地在海中继续游泳。第五世代刺河豚的梦特性是威吓，拥有威吓特性可能







▲刺鲀

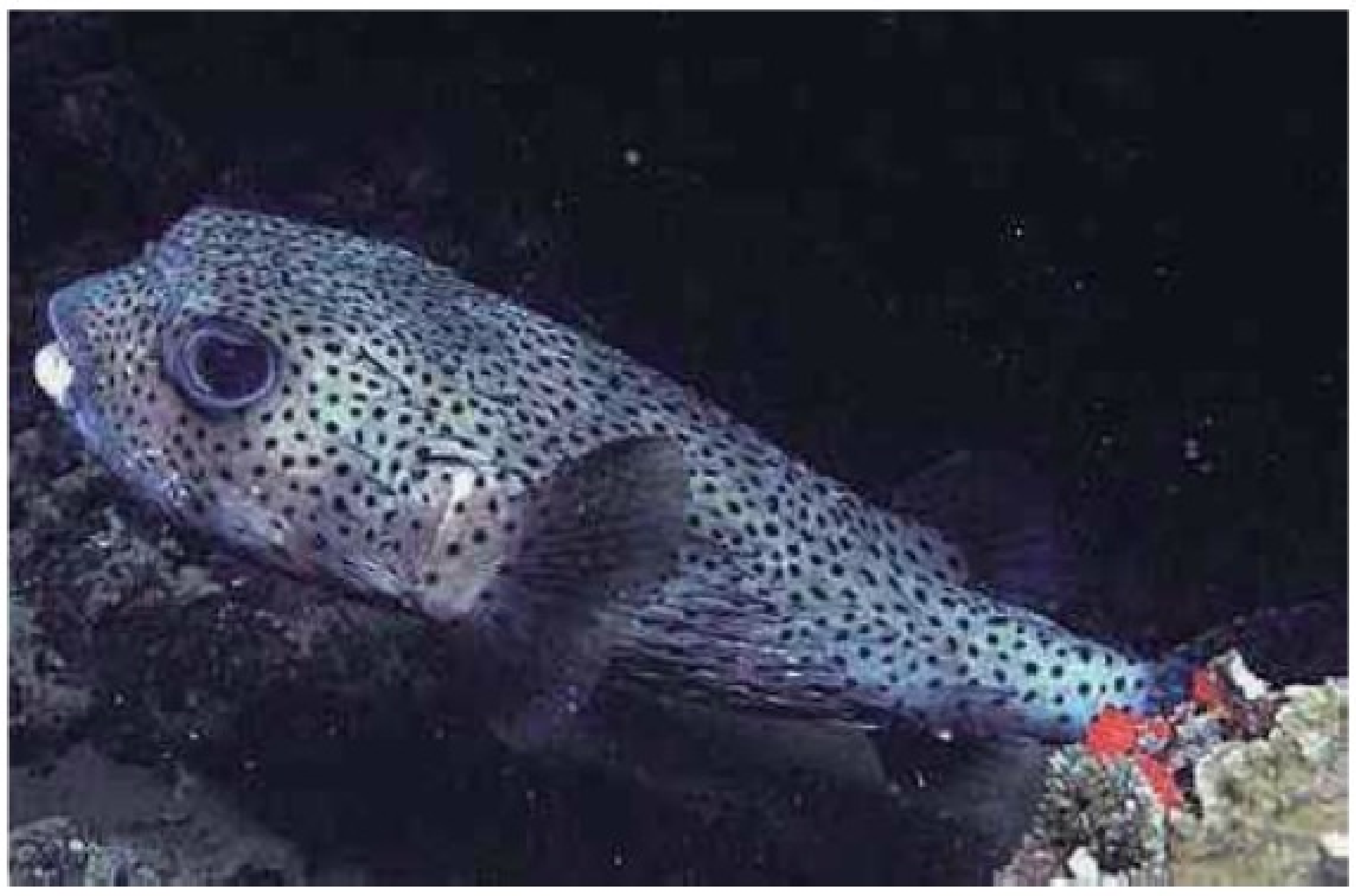
并不仅仅是因为游戏中的刺河豚长得一脸猥琐，或许也是把现实中刺鲀骤然变大并竖起利棘惊吓敌害这一特征移植到了游戏中刺河豚的身上。而我们从第五世代游戏的动态精灵动作和3DS的《口袋妖怪立体图鉴 专业版》中，也能清晰地看见刺河豚的身体在不断地膨胀、缩小……

刺鲀自卫的手段非常有趣，与游戏中刺河豚的描述不同的是，现实中刺鲀的棘没有毒，只是起保护自己的作用，更不能像游戏图鉴中介绍的刺河豚身上布满毒刺还可以把可以把刺发射出去……不过为什么要在设计该精灵时增加上毒属性呢？这可能就要牵扯到另一种现实中的鱼类了，就是河豚。

河豚是鲀科东方鲀科下的种，与刺鲀有一定的亲缘关系。河豚生活在大部分的温带及热带海洋中的一种洄游性鱼类，在我国的长江、珠江等河流内也有分布。河豚是一种杂食性鱼类，捕食范围较广，以各种小型的鱼、虾、贝类为食，有时也会去吃桡足类以及高等植物的叶片和丝状藻类。河豚的体型与刺鲀有不少接近之处，身体呈胖胖的椭圆形，尾部较细小，身上通常长有许许多多的深色斑点。与刺鲀一样，河豚的游泳能力也欠佳，主要靠胸鳍划水前进。当河豚遇到威胁时，会迅速地将水或空气吸入富有弹性的胃里，是自身体积增大来惊吓对手。

河豚的肉味极其鲜美，被誉为“鱼中极品”，然而河豚的毒性也是出了名的。在河豚的血液和生殖腺、肝脏、肠胃等部位都有河豚毒素，河豚毒素是一种无色针状结晶体，这种物质耐酸、耐高温，毒性非常强烈，可以在短时间内麻醉生物的神经，人体摄入0.5毫克这种毒素就有生命危险。这种强烈毒素的临床症状事先体现为呕吐、腹泻，随后会出现感官功能和运动功能的障碍，全身瘫痪，更严重的会导致

呼吸困难甚至死亡。





▲河豚

口袋妖怪的设计运用的最多的就是融合现实中两种事物的特征，并将其特征和夸张化。一些精灵的设计原型是将中两种生物的结合，如水枪鱼的原型是射水鱼和印鱼，而刺河豚的原型则是刺鲀和河豚。设计者把河豚强大的毒性与刺鲀身体上坚硬的棘合二为一，并且把刺鲀和河豚遇危险膨胀身体的特点很好地运用到了刺河豚身上——这无疑又是一个合二为一的例子。



▲早期设计的刺河豚，身侧有鳍

No.339 泥鳅 & No.340 地豚

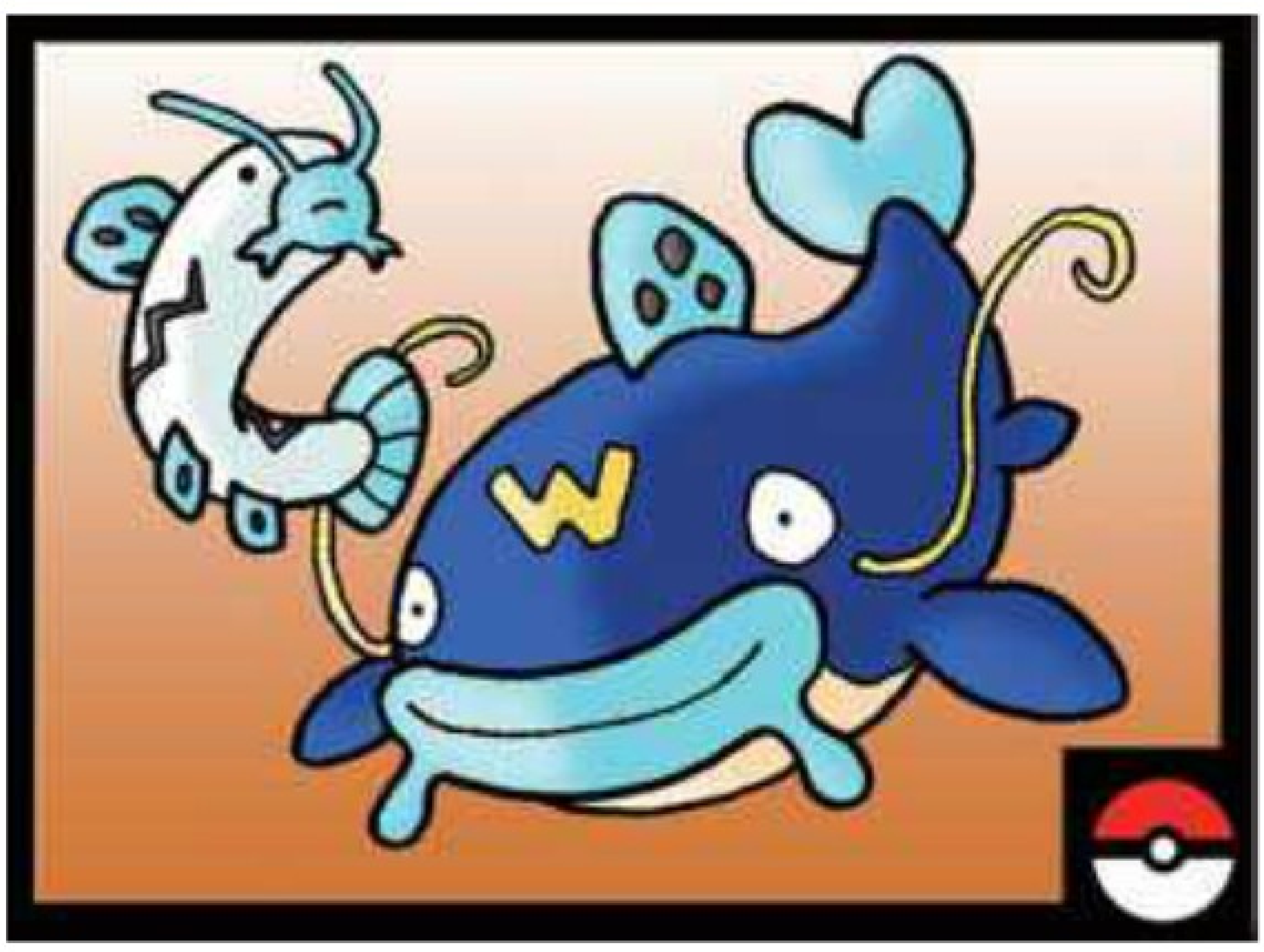
最后我们把目光放在久违的芳缘地区的鱼类精灵身上。自从第二代的乌帕和沼王诞生以后，至第五代每代都有新增的水+地系的精灵。地豚的实力与同类的水+地系精灵显得很没特色，既不能像沼王那样使用自我再生方便地回复体力，也不像巨沼怪在诅咒后有强大的物理火力和耐力；论龙舞的话无论是攻击力还是速度都不如暴鲤龙；地系的属性也并没有给地豚带来隐石砂砾这一技能。迟钝特性和预知危险特性在实战中的作用非常小，惟有第五代的梦特性湿润躯体还有一定的实用价值，可在暴雨天气下回合末恢复自身的异常状态，配合睡觉等使用效果更佳。



泥鳅和地豚的共同特点就是具有呆呆的外表，都长有胡须，在精灵分类中都是须鱼精灵。泥鳅体型小，身体细而长，芝麻般的眼睛似乎不带有任何表情，一对竖立向上的胡须是其标志。这对胡须的作用







不可小视，在泥水中可以当雷达使用，寻找食物并感觉食物的味道。泥鳅的全身还有滑溜溜粘膜，具有能阻绝泥水里的微生物进入体内的功能。进化后的地豚拥有笨重的身体，上身被深蓝色的皮肤包覆，头上的花纹有点像字母W，一副巨大的嘴巴似乎露出呆滞的笑容，威武的胡须延伸到身子的两侧。与电鲶鱼一样，地豚的尾鳍是水平方向的，背鳍和泥鳅的一样，上面有三个深色的斑点。平日的地豚爱在沼泽地里睡觉，食量非常大，拥有强烈的地盘意识，当地盘受到敌人入侵时地豚便会引发大地震来攻击入侵者。而且地豚不仅仅擅长制造地震，还有预知地震的能力。

泥鳅的日文名是**ドジョッチ**，是由**ドジョウ**（泥鳅）+**ツチ**（土）组合得到的。英文名是Barboach，由barbel（触须，有触须的鱼类）+loach（泥鳅）得到。日文名和英文名的直译就是“土泥鳅”和“触须泥鳅”。地豚的日文名为**ナマズン**，**ナマズ**的意思就是鲶鱼。地豚的英文名为Whiscash，由whisker（细须）+catfish（鲶鱼）得到。

口袋妖怪中不少精灵的进化前后原型是不同的物种，例如水枪鱼和桶章鱼、大颚蚁和沙漠蜻蜓。泥鳅和地豚也为此例。不过由于其原型泥鳅和鲶鱼都是鱼类，并都长有胡须，因此将这二者安排在同一进化链上毫无违和感。

泥鳅是一种广泛分布在池塘、沟渠、湖泊底部富有植物碎屑的淤泥表层的一种鱼类，是硬骨鱼纲鲤形目鳅科下的泥鳅属。泥鳅通常为黑色或深褐色，身上常具有许多细小的黑斑点，体型较小，成年泥鳅体长约20至30厘米，部分小型泥鳅身体只有10厘米左右。泥鳅的头部较尖，身体呈细长的圆筒状，共长有5对胡须，其视觉虽然并不发达，但是这5对胡须却有敏锐的触觉和味觉，是泥鳅的重要感官。泥鳅不具有传统鱼类体表的鳞片，其鳞片极为细小，与皮肤融为一体，体表还有丰富的黏液，这种黏液除了是泥鳅逃脱天敌捕食的重要手段，更让泥鳅在干燥的河床中能大大延长身体的湿润时间以及实现皮肤呼吸。

泥鳅对于环境的适应力较强，是一种温水鱼类，最适宜在25至27摄氏度的水温中生存。泥鳅通常以水中的浮游生物、小型的水生昆虫、水生植物及藻类为食。每当到了炎热的酷暑或严寒的冬天，泥鳅便

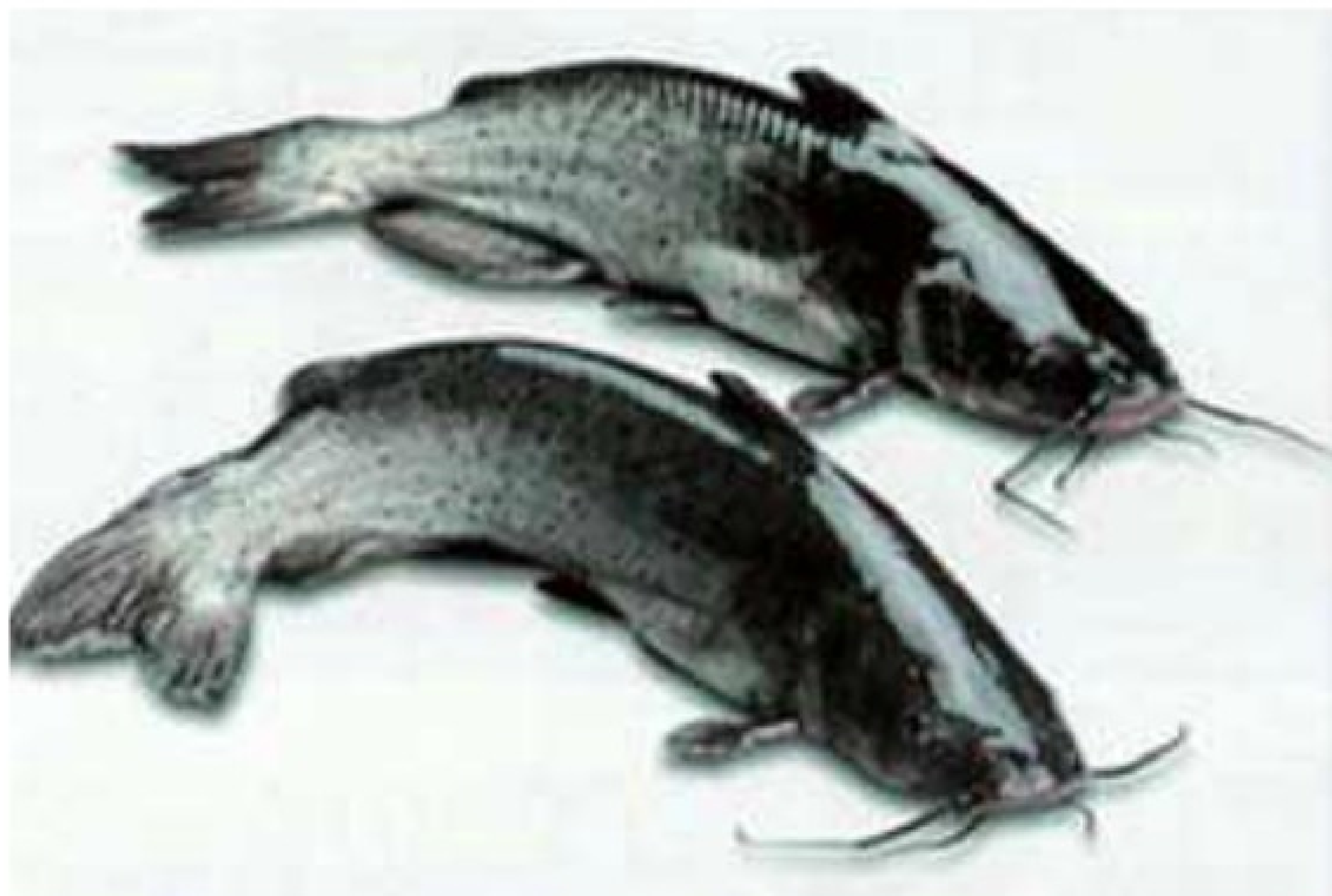


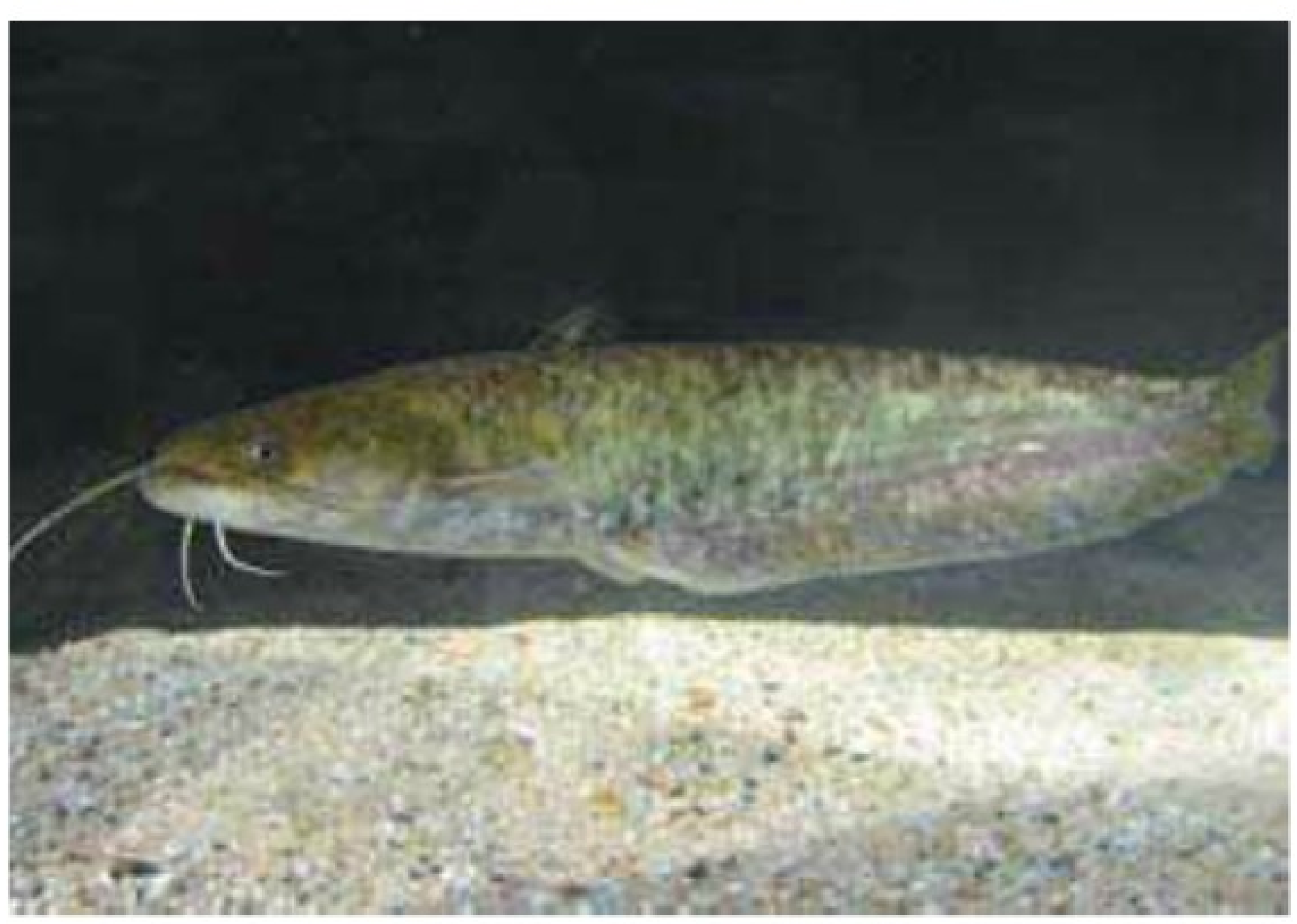


▲泥鳅

会钻入泥土的深处。在闷热的夏天里，在池底淤泥腐植质等物质腐烂的环境中，泥鳅偶尔也会到近水面来游荡，有时还会跃出水面，用其特殊的方式呼吸空气。由于泥鳅的忍耐溶解氧的能力非常强，在冬季冰冷的水下，泥鳅在泥土中依靠体表少量的水分呼吸氧气，度过冬天。在过去的西欧对泥鳅又有“气候鱼”之称。虽然泥鳅体态短小，其貌不扬，但是泥鳅的肉味十分鲜美，营养价值丰富，是一种高蛋白低脂肪的食物，素有“水中人参”之称。在我们日常生活中的土菜馆和火锅店里，泥鳅都是一种常见的菜肴。

同样长有胡须的鲶鱼是辐鳍鱼纲鲶形目鲶科下的一属，鲶鱼是鲇科中分布最广泛的鱼类。鲶鱼又俗称“塘虱”，广泛分布于世界各地的淡水中。鲶鱼的头部略扁平，有突出的下颚，嘴里长满了绒毛状的细齿，是一种肉食性鱼类。成年的鲶鱼有两对胡须，分别位于上颚和下颚。下颚





▲鲶鱼

的胡须较短，仅有几十毫米长，上颚的胡须很长，可达到胸鳍的末端。鲶鱼的背鳍很小，臀鳍较长，尾鳍的形态与一般鱼不同，一般鱼类的尾鳍多为垂直向，而鲶鱼的尾鳍为水平向。

鲶鱼分布在江河流域、湖泊、水塘沿岸地带的中下层，是一种夜行性动物。鲶鱼不喜欢光，在阳光充足的白天，鲶鱼通常会静静地潜伏于阴暗的水浮莲、水葫芦之类的水草丛中的河床上，在安稳地度过白天之后，到了夜晚鲶鱼便会出来活动觅食。鲶鱼的视力较差，觅食行动主要依靠敏锐的胡须。鲶鱼的口中长满利齿，看似长相呆滞但是在捕食的时候却显得异常凶猛，所以鲶鱼的食谱中常有鲫鱼、麦穗鱼、泥鳅、小虾和各种水生昆虫，并且很贪食，一次会吃掉大量的食物。到了春天，就是鲶鱼开始活动之际，通常在气候温暖的4至6月交配、繁殖后代。在繁殖小鱼的期间，雄性鲶鱼会非常辛苦，要把雌性鲶鱼产的卵含在嘴里，直到小鱼孵化出来，在此期间雄鲶鱼不能进食。而且和泥鳅一样，鲶鱼肉不仅营养丰富，而且肉质细嫩，入口即溶，蛋白质和脂肪的含量较高，对于身体虚弱的老人或产后的妇女有较好的食疗作用。

在各个游戏版本的地豚的图鉴介绍中，“地震”是出现频率最高的一词，并且地豚的升级技能中就有震级变化、地震、地裂这三个和地震相关的技能，与地震有不解之缘，要知道同时具备这三个技能的地系精灵是很少的——事实上，除了在《口袋妖怪》，在日本的很多动漫中，鲶鱼也与地震都有密不可分的联系。在著名动画《哆啦A梦》中的一集的名称就叫《地震鲶鱼》；而《中华小当家》中，主角刘昴星去参加特级厨师的考试，在冥思苦想中受到牛肉砸地震动的影响而想到便是用鲶鱼做料理。那么地震和鲶鱼到底有何联系呢？这要源于地震频发的日本的古代神话传说了，传说地下深处居住着一只巨大的鲶鱼，地面上的地震便是这只大鲶鱼翻身甩尾的引发的。之所以有这个传说，是古代人们发现每到地震前包括鲶鱼在内的一些鱼类会状态反常。即便在科技发达的现代，日本的研究者们亦对鲶鱼有浓厚的兴趣，从事鱼类与地震关系的研究长达45年之久的东京大学名誉教授末广恭维便有“鲶鱼博士”之称；在1976年日本成立的最大的群众业余地震预报的研究组织也取名为“鲶鱼会”；东京都政府也曾在1976到1977年间，大量拨款为了更好地研究鲶鱼习性与地震的关系。由于鲶鱼可以靠自身的电感受器发现目标，又对地震前的征兆十分敏感，所以游戏中的地豚能够学习技能电火花和预知未来，便也不奇怪了。



▲神话中的鲶鱼形象


为了打通游戏返回现实世界，海贼团这次要挑战关卡的附加条件……
我要回去吃晚餐，牛排等着我！！
使用漂浮的精灵过关。
什么叫漂浮的精灵？
就是飞行系那样平常脚不着地的。
我们这里没有那样的家伙嘛……
有了，想到好主意了！
就这样上吧，小的们！！
POKEMON海贼团
我觉得这样应该不能算数吧……
大家的口袋妖怪大乱斗
附录篇

用普通系招数打出会心一击



忍受火焰地形伤害 20 秒



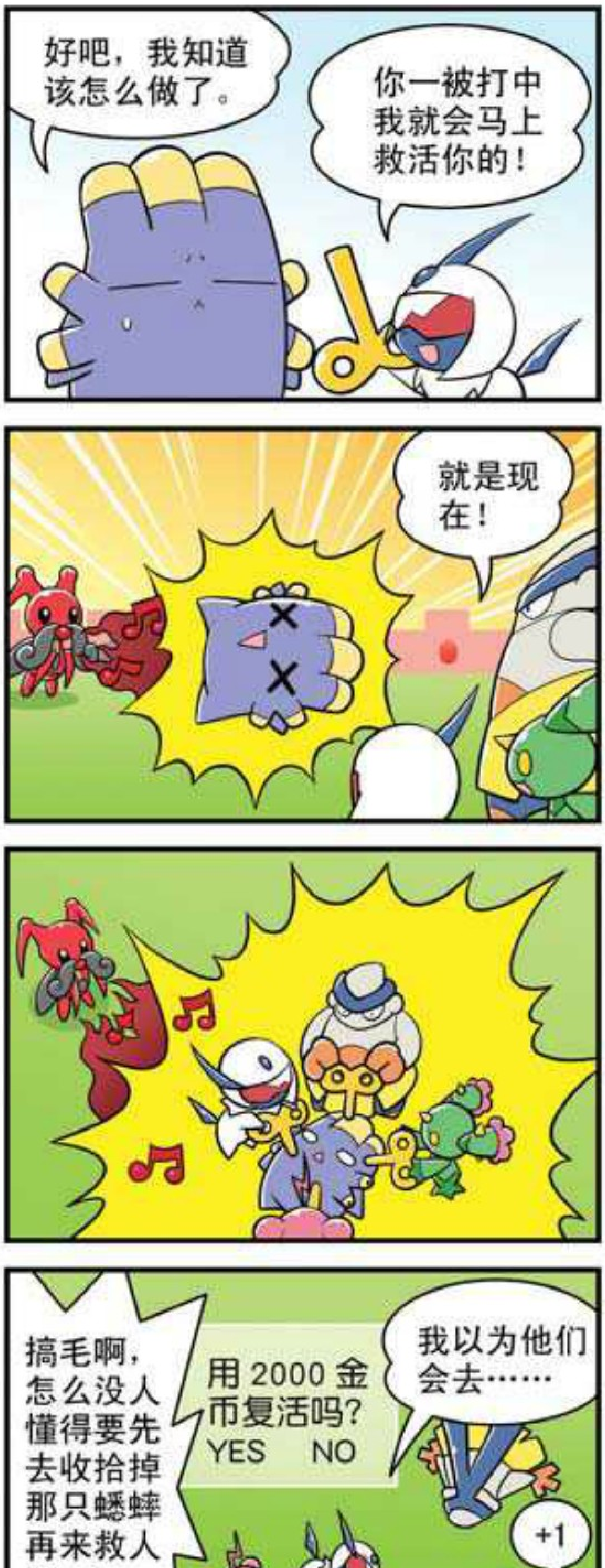
过关时有一个队友完全无伤✔



打死一个队友



故意被灭亡歌击中一次



扔掉 30 个金币



将皮卡丘收为同伴



三个月来大家辛苦了



www.dooland.com


POKEMEW
BLUE RESCUE TEAM
RENEW
作者:猫伊
审编:岚、星河



小梦的前情提要：在经过了一场胆战心惊的人类世界大冒险后，我因为手贱（准确说是尾巴贱？）害得雪拉比穿越到了世界末日，幸亏被一位名叫泽尼亚斯的陌生精灵搭救了。呼，现在总该安全了吧。



仙岚的日记:还好没打电话给超梦,毕竟他最近看起来似乎很忙,连小梦也渐渐不怎么绕着她大哥闹腾了。可是,这样乖巧的小梦为什么反而让人觉得心事重重呢?想来,我似乎也很久没跟她谈心了。



小梦的日记：现在仔细想想，雪拉比好像是知道人类存在的。我刚刚遇上那些家伙时有点不知所措，他却很快就制定了行动方案。之所以从不提及那个年代，恐怕是因为他不想挑战自己的极限，或者曾经有过什么不好的回忆吧？



PokéMew

小梦的日记:现在先这么处理这颗球吧,等有时间我会买拉链把开口换掉。除了用抱枕藏东西以外,在学校的时候我还干过把笔记本掏空用来塞游戏机的壮举,不过自从上课联机被请喝茶之后就被我大哥扣下来了。



小梦的日记：其实在很久以前我也见过雪拉比变红的样子，不过那家伙比现在这小子年长多了，还戴着一枚金色臂环。尽管从那之后，他就从未在我面前现身过，但我想，就像泽尼亚斯一样，他只是很清楚该在哪个时间段参与进来而已。



超能斗士艾雷特的微博:卢卡队长的身体终于康复得差不多了。自他与闪电鸟一战结束,我就始终盼着他出院那天,想必经常关注我和他微博的粉丝们也等得不耐烦了吧!等他归队后咱们一定要好好庆祝一番(相关情节在第31至第36辑)。





紫璧邪的日记：之前我为黑街逆族们选中了数名候补成员，豪火猴和九尾等精灵皆已归队，其中九尾还是桀诺亲自征召的。至于卢卡里奥，大概因为已经被闪电鸟揍跪了、再加上还患有重度中二症，所以大家一直懒得费事去招募那家伙（相关情节在第42至第45辑）？



POKéMEW

猫景伊的日记:果然像寒飒先生警告的那样,在主力外出期间有两只神府的小不点扮成平民潜入城内刺探情报!幸亏被紫璧邪及时发现,我也好好教训了他们!题外话,好想在下次行动中看到阿紫姐穿护士装呐!



伊崎本的日记:之前我一直很奇怪紫璧邪为什么会挑卢卡里奥这只标准的神府走狗作为候补,但直到在静默方塔中取得他族人的资料才恍然大悟。如果吸收进来的话,他或许会是个比九尾更加忠实可靠的同伴(相关情节在第67辑)?



其实即使在能够捕捉野生利欧鲁的《口袋妖怪 黑2·白2》，这种精灵也只在人类开设的牧场中出没，而不像其他犬类精灵那样出没于野外，加上利欧鲁的出现率远远低于土狼犬和约泰利犬，所以我才在漫画中做出了这样的展开。




火焰鸟的回忆录：人类消失后的百年间，那些被人类饲养过的精灵也遭到清算，要么被封印进暗无天日的地堡永世不得翻身，要么受捕入狱、甚至命丧黄泉。于那段黑暗的岁月里，唯独我们风国没有歧视、没有惩罚，不计前嫌地接纳他们并给予保护。




火焰鸟的回忆录：曾经的主上露琪亚坚持奉行风国仁爱的立国宗旨，宁可与神国反目也不放弃对逆族们的庇护，以至于神府怒而借机出兵征伐。我的丈夫凤凰上台后，迫于压力只得抛弃了那些逆族。即使雷库萨与风国联姻后赦免了这些精灵的后代，他们的处境也没得到什么好转。





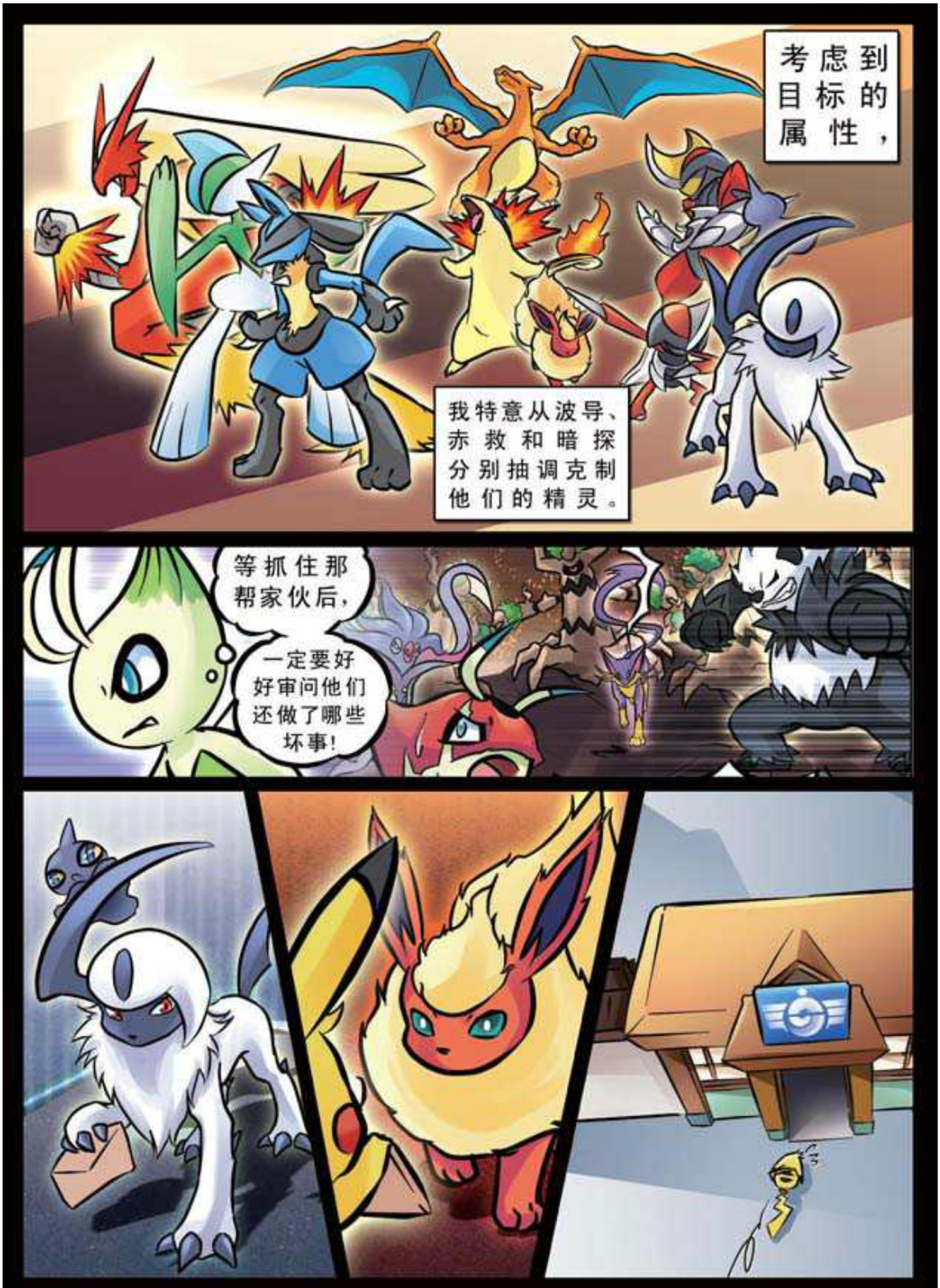
火焰鸟的回忆录:作为被人类筛选过的精灵的后代,这些孩子其实都拥有不可估量的潜力。但在失去监护照顾的情况下,即便有再好的底子也难以存活下去。当初我的兄长闪电鸟正是抱着这样的目的去收养他们——尽管如今那间孤儿院对我来说只是个遥远的寄托了。



其实当初按火焰鸟的说法,她和姐姐急冻鸟还真是"抱着母爱养育孤儿们",只有闪电鸟直截了当地表达出希望在下一代中培养战力的意图。究竟他的两位姊妹是出于雌鸟孵卵的本能做着善事,还是仅仅在漫长的岁月中放弃了初衷呢?



这只负责分派任务和联络救助队的皮卡丘形象设计来自于个人汉化者"Zmxie",想必经常看口袋类汉化作品的读者对这个名字并不会陌生(现在也组建了字幕组),同时也欢迎大家去百度"Zmxie个人汉化吧"游玩哦。

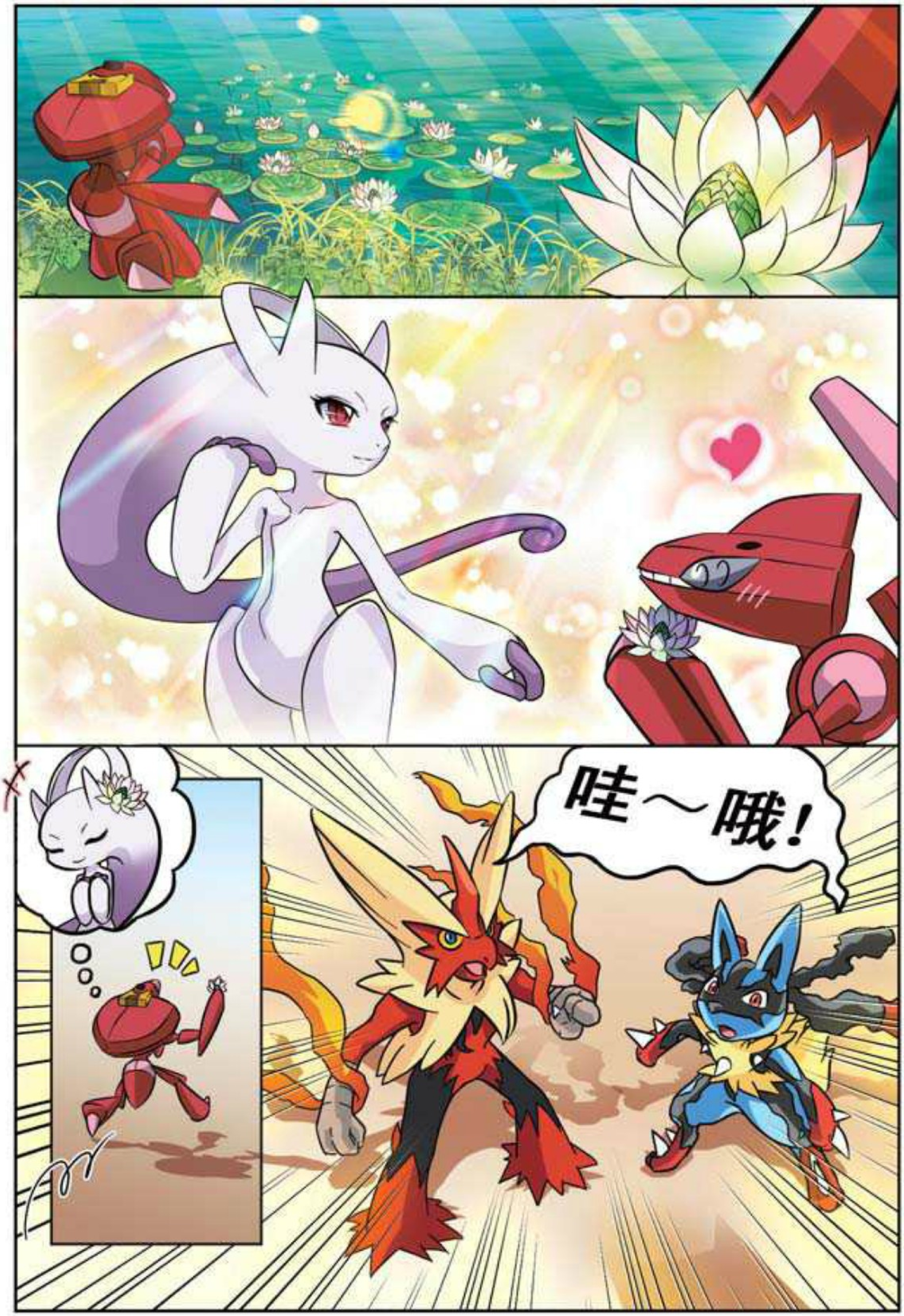


雪拉比的日记：其实我并不太喜欢在救助队公会总部直接发布悬赏，因为总会有不自量力的菜鸟为了报酬盲目接单、或者因为任务太过困难而长期无人问津。好在因为了解敌人的构成，我对这次行动的候选名单心里有数。



Pokemew 神兽中已经有雪拉比这样敏锐的精灵察觉到了黑街的威胁。重新集结在一起的救助队精英们,会同黑街成员之间发生怎样的冲突?已然知晓自己逆族身世的卢卡里奥又该如何做出选择??

小剧场⑩:《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》空想




好厉害!!
哇!比我高呢!!


小剧场②:小梦的怨念
神速のゲノセクト
ミュウツー覚醒
……
讨厌,导演居然只给我不到两秒的戏份。
反正你也没MEGA——
啪
ME你大头!!!
才发现超梦两个造型好般配呀!
配你大爷!
为毛还打我?!
挺好呀,
变身后你大哥跟莎娜多就不是最萌身高差了~
好个头!再怎么变我的身高也够不着他膝盖骨呜哇啊啊啊!!

全彩口袋妖怪四格漫画


噗通
太好了！美味啊！
噗嗤
我开动了！
呃
这要怎么吃啊……


唰
安侬排成了一排！
这有什么特殊意义吗！
它们想传达什么东西？
等等……我好像明白了……
从左开始……
是按照身高排列的！

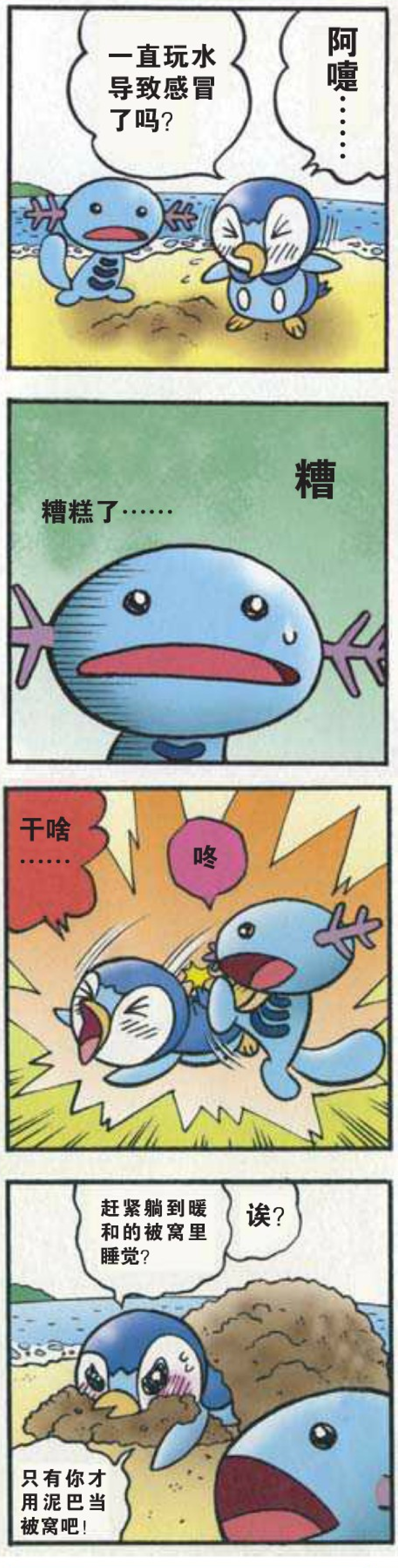

到我了！
大岩蛇吗……
大咽蛇！
好吃好吃
咔嚓咔嚓
乒乒乒乒
噗
啊哈哈哈
下……下一个试试大钢蛇！
冷笑话俱乐部
抖动


好困难……
唔……
怎么了？
帮我拔出来……
帮帮我……
诶，我不行的啦。
这样的话，只有使用那招了……
诶，哪招？
好想看！
自爆
只有这招了么！





※日语中『让人在意』和『变成树』的发音一样。


一直玩水导致感冒了吗?
阿嚏……
糟糕了……
糟
干啥……
咚
赶紧躺到暖和的被窝里睡觉?
诶?
只有你才用泥巴当被窝吧!


来玩游戏吧
歌留多
那个……
嗯……
哈
嘿!
给我用手,用手!



※日语中『感情』和『数数』的发音一样。


角又变大了呢。
好强啊
哪里哪里
哪里……没那么强啦
也不是谁都能打过……
只是看到我这个样子他们就跑掉了……
看到我也会马上跑掉……
是这样啊
那是因为你会『自爆』所以大家讨厌靠近你而已……
原来是这样啊
我是不是也很强啊！


桶章鱼非常不坦率。
给我好好道歉。
散掉的城堡
对·不·起。
才没有呢





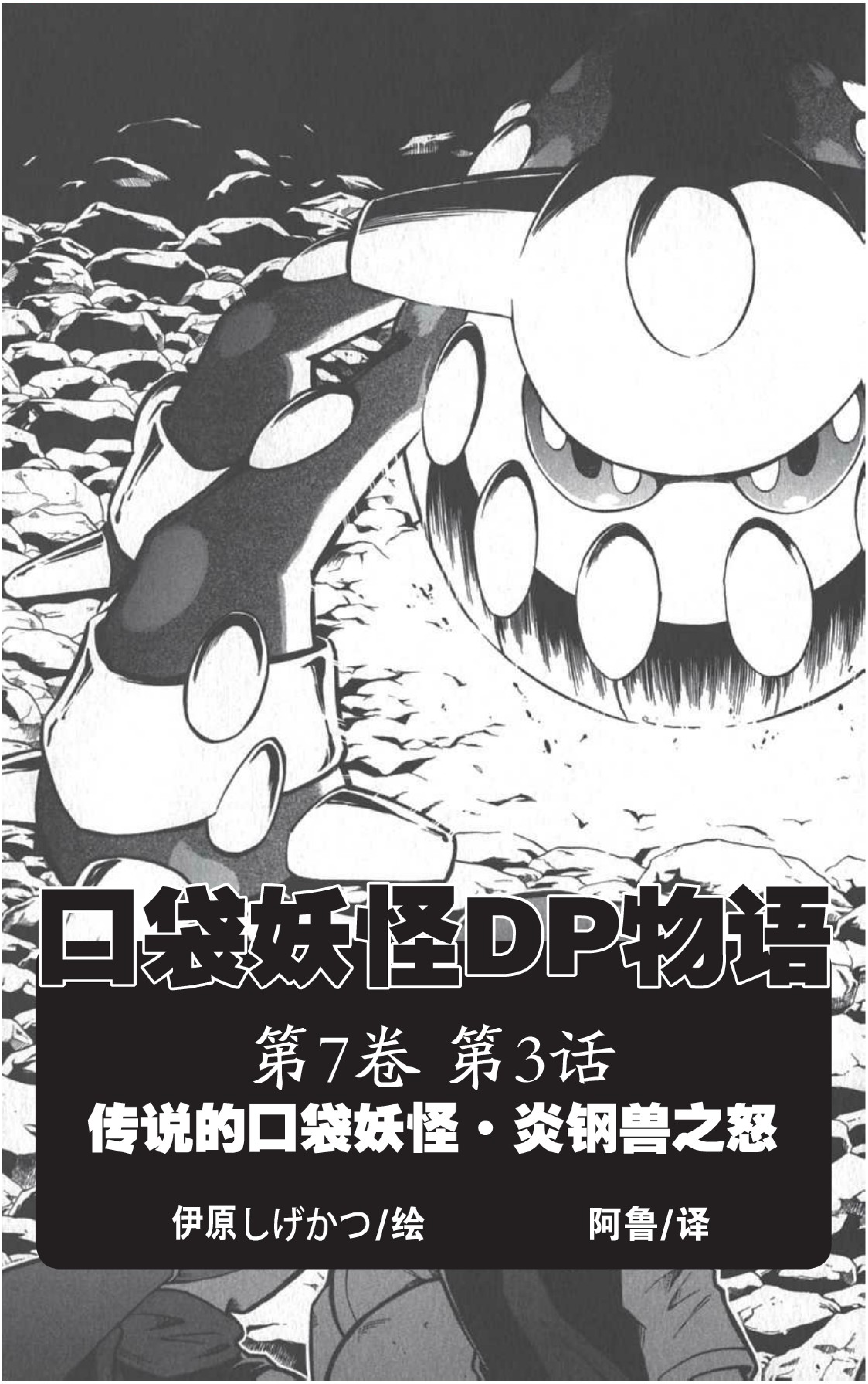
※日语中『鼻涕』和『花蜜』发音相近。


那么巨嘴河马……
就拜托你了。
ペコリ
噗！
ゴ
ッ
哟！
哇，沙子冲浪！
ゴ——ッ
但是……
屁股好痛！
摩擦摩擦
ゴ——ッ


又找到宝石啦。
给我看看。
你是喜欢宝石本身呢？
还是喜欢寻找宝石的过程呢？
当然是寻找宝石……
嘿！
ポイ
你干啥啊！
诶？
你不是说你喜欢寻找宝石吗……
还以为你会很高兴的……


卡比兽……
大家都说我自尊心太强了……
你是怎么认为的？
……
拜托了，请实话实说！
到底有没有听我说话！
肚子饿了……


我的速度可是超音速的！
飕
到达目的地了！
名木市
诶？
这里不是美央市吗？
我是从黑金市飞来的……
美央市在完全相反的方向……
飕
那边是白岱市的方向。
方向搞错了，在返回时是很头疼的。



口袋妖怪DP物语

第7卷 第3话

传说的口袋妖怪·炎钢兽之怒

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译


快想想离开的方法！
这可不是玩要的场合！
但是炎钢兽已经发怒了，没法脱离啊。
对了……火山镇石松动后岩浆就喷出来了，之后炎钢兽就发怒了……
是因为移动了那块石头……
没错！就是因为拿开了火山镇石才导致火山开始活动了！
石头，赶快找到火山镇石！
这样的话，把那块石头放回原处就能阻止喷发了，这样一来炎钢兽肯定就会安静下来！
!!


唛唛！
ゴロ
ゴロ
哇，负电宝宝好擅长踩球！
拍手拍手
如此重要的火山镇石被……
你们在干什么！赶紧把火山镇石放回原处！
糟糕！完全被它的可爱给迷住了……
ズ
ヌッ


危险！
ヒョイ
啊，等一下
负电宝宝！
トトトト


停下，负电宝宝！
站住啦！
停下！
唛唛！
ドタタタタ
ムカムカ
どたた
たた
ドゴォ
吼！


糟、糟糕！
这样下去炽热火山会毁掉的！
!!?
哇！


ドッ
ザッ…
为、为什么银河团的人要帮助我!
哼……
谁知道呢……可能是受了晴太他们的影响吧……
……


大家在哪里！
晴太！
晴……啊呀！
喷
好痛。
这是……火山镇石？
咦！
光美！
把那个石头给我，我来放回原处！



明、明白了！
ぴゅっ
嘿！
不行，够不到！
哦！广也！
拿去吧，晴太！


吼！
グオオ
蹦
唛！
传得好，负电宝宝！
看我的！


射门！




ズ
哦……
ズズズ
停、停下来了……
ザバシュウウア
吓到


グッグッ
可恶……纹丝不动啊！
怎、怎么了！
……哦！
你们没事吧！
吵醒你真是对不起啦，多谢啦！


ザッ
还好没事啊！
剩下的银河团成员怎么样了？
……
洞里已经没有其他银河团的成员了。
广也……
哼……
这样啊！
那好，我们要去追剩下的家伙了！
遵命！


好，我们也要继续冒险了！
多谢啦，广也！
负电宝宝呢？
咦？
啊！负电宝宝别乱跑！
唛！

神奇宝贝特别篇

四十一卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

布鲁特控制了鬼龙企图将众人困在翻转世界中，希罗娜和国际警察汉森姆破坏了他的计划并成功地将其逮捕，大小姐三人的图鉴也失而复得。最后银河团的三名干部跟随着他们的老大赤木一起隐退，一切恢复如初。

本辑概要

在某个地方，图鉴持有者金和他的小伙伴们似乎遇到了些麻烦。创世神阿尔修斯陷入了暴走状态，金无奈只能和它展开激战。原本是想来帮助阿尔修斯的金，现在惟一的希望就是拖延到另一个图鉴持有者银的到来。

画面回到几个星期前，金和满金道馆馆长小茜一起结伴来到了一个会场。这里正是已经运营了半年的精灵运动会的场馆，金换上运动服后马上进入了角色，随即开始战斗模式。一路披荆斩棘过五关斩六将，很快地拿到了六个项目中的两枚奖牌。正在金打算一口气打通关的时候，城都地区的四天王乱入瞬间抢走了金的风头。力量比赛中，希巴一度用他的怪力在劈砖科目中遥遥领先金，好在金料想到了如果光凭力量自己的精灵是无法战胜怪力的。于是利用自己长尾怪手的特殊本领连续对砖块做出会心一击，最后时刻反超希巴夺得第一。

赛后，在希巴的询问下，金承认来这里并非单纯为了参加精灵运动会。而是受了大木博士的托付，前来等待一个人。在几天前，大木博士告诉金，原已被瓦解的火箭队再次开始活动，而从一名叫做渡的男子口中了解，这次火箭队的目标是传说中的创世神阿尔修斯。他希望大木博士可以派一名精灵图鉴持有者在运动会场和他见面，他会把他所知的全部情报告知那名图鉴持有者。所以，金来到了这里。

就在众人开始猜想渡什么时候会出现的时候，四天王之一的阿桔注意到了一些与众不同的躁动声。一只快龙突然从水里冒了出来，向众人展开了无差别攻击。它的攻击很凌乱，看样子应该是失去了控制，它的绝招破坏死光就算是四天王也没办法阻挡。金想出了一个主意，他让希巴告诉自己快龙快要攻击前的那个瞬间，自己则用精灵去引诱快龙攻击。就在快龙准备放出破坏死光的瞬间，金用他的台球杆将装着波克比的精灵球击向快龙。就在其他人以为这是自寻死路的时候，波克比奇迹般地承受住了伤害，成功地实现了反击，打倒了快龙。原来金早就计算了让波克比承受伤害最短的距离，这种看似赌博的作战方式，其实是精心计算出来的。从

快龙身上飘落了一片衣服的碎片，金断定这是渡的衣服碎片，可以想象渡已经遭遇不测，这只快龙在失去主人和身受重伤的情况下逃了出来，所以才会暴走。

看来渡是无法来这里赴约了，金无奈只能萌生回家的念头。这时希巴将快龙收进精灵球中，并将其托付给金，希望他今后遇到渡的话还给他。突然想起圆珠市新来了一批漂亮艺伎的金，改变主意决定先去那里耍一圈。

与此同时，位于湛蓝市东方的漩涡列岛这里。银正一个人独自前往他的师傅渡在这里的秘密藏身处，他似乎也觉察到了火箭队的复苏，想通过渡得到关于火箭队的信息。在房间内没有等到渡，却等到了他的妹妹烟墨市首领小椿。小椿因为觉察到渡遇害，不由分说就对银大打出手。好不容易消除了误会，却遭遇到了不明来源的瓦斯弹的攻击。凭借银两只精灵的意外进化，轻松地将它们击退。银的玛纽拉使用盗窃技能后，还意外地收获了一块石板。通过从小椿那里得到的关于渡的信息，银决定前往狩猎区调查关于阿尔修斯以及石板的情报。

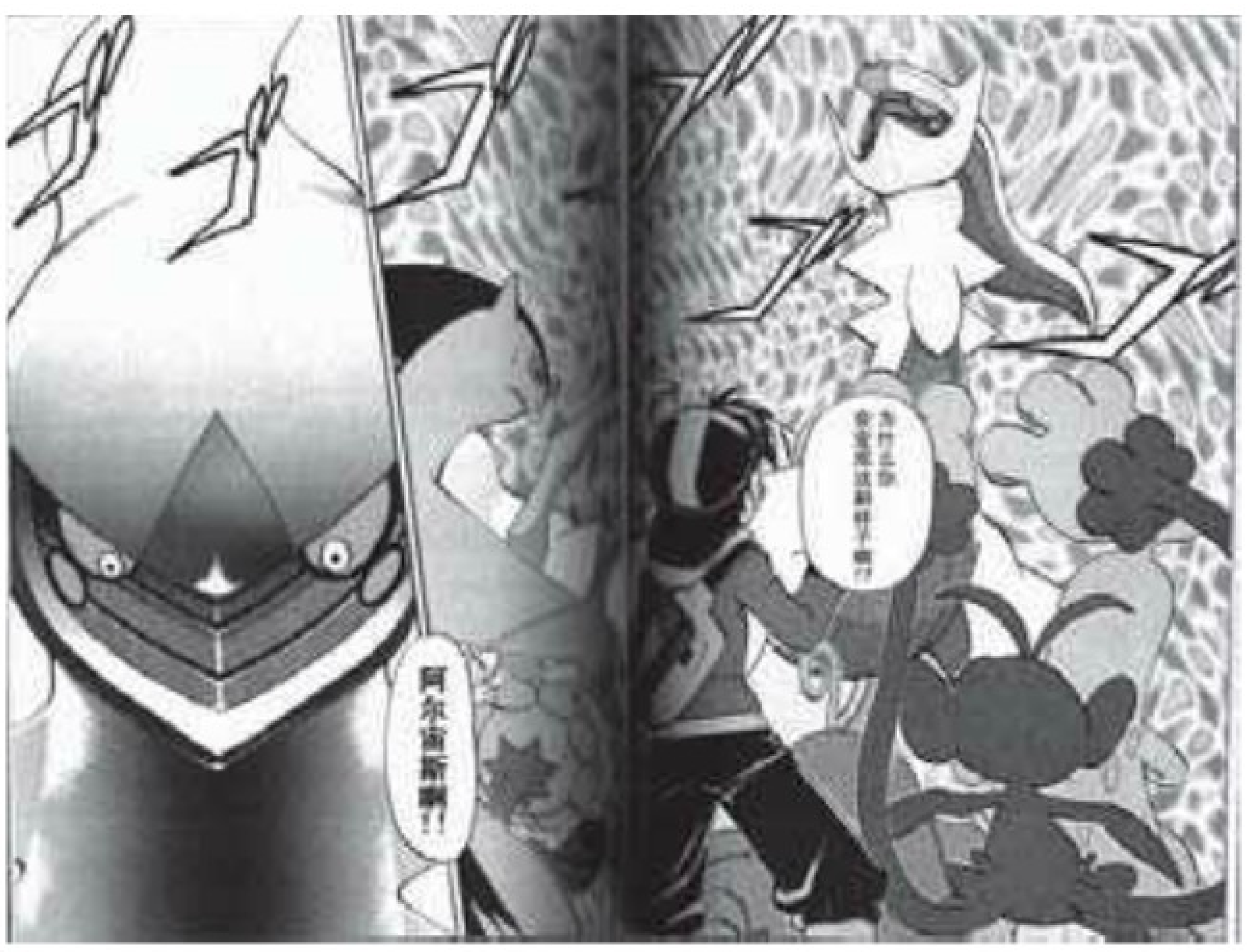
剧情评析

《心金·灵银》篇的主角不用笔者赘述，想必大家也都知道是谁。开篇描绘的就是金和阿尔修斯的战斗，随后又倒回到几个星期之前，叙述了金去寻找渡。渡却在前往运动大会的路上遭遇到了埋伏，两人未能如约相见。渡为何会遭遇不测，现在他又身在何处？

笔者以为，这很有可能是复苏的火箭队所为。渡因为知晓了火箭队的某些信息，所以遭受到了火箭队的攻击。之后只有快龙幸免于难，但也因为受到重创才陷入暴走。至于是怎样的信息呢？根据小椿提供的线索可知，渡已经觉察到了火箭队对创世神阿尔修斯有所企图，他想将这些情报转告给大木博士，却没想到半路惨遭伏击。渡曾经可是作为BOSS般的存在，居然会败给火箭队，这真是令人难以置信。

火箭队的复苏是何人所为？他们原本的老大是坂本，作为他儿子的银也在四处寻找火箭队的情报。这就说明坂本他应该不是这次事件的幕后首脑，那又会是谁呢？火箭队管理层里曾经的三干部早已洗白，三兽士中的人目前还下落不明。其中笔者觉得最有可能的是萨奇，她作为银河团派去的卧底、曾今的三兽士之一，并且在《钻石》篇最后没有出现。这种突然地不知所踪，确实令人起疑。这次的事件，幕后操手会是她吗？

银在击退瓦斯弹时候，无意间得到了一块石板。他现在还未认识到这块石板的作用，他也不知道一共存在16块石板。根据从渡那里得到的情报，银决定前往狩猎区一查究竟。在狩猎区里等待着他的会是什么呢？火箭队是否会在那里呢？好了，这次的简介就到这里了。想知道后事如何，请大家继续关注特别篇简介。



文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 爆裂篇

《Plasma Blast》（等离子爆裂）是继《Plasma Feeze》（等离子冻结）之后的又一系列等离子套牌。这一辑我们也是将其中的强卡大致看一下，同时为迎接新作做准备。

摇篮百合

摇篮百合有120的HP。它的第一个技能为Lifesplosion（生命爆炸），需要一发草能量来发动，从套牌中搜索与自身携带能量数目相同数目的二阶段口袋妖怪卡，也就是三段进化的口袋妖怪，并放在后场区；第二个技能是Spiral Drain（螺旋吸收），需要一发草能量与两发无色能量来发动，基本伤害为60，使用以后自身回复20点HP。摇篮百合的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为两张能量卡。这个不用多说了，它的第一个技能十分实用。特别是队伍中有三段进化的口袋妖怪。值得一提的是摇篮百合在卡片里也是二阶段口袋妖怪，因为还要经历从化石复活这一步。



等离子团的烈火蛾



等离子团的烈火蛾有100的HP。它的第一个技能为Solar Transporter（太阳传送），需要一发无色能量发动，查看我方套牌最上的五张牌，将等离子的卡全部放进手牌中，并丢弃其他的；第二个技能为Leech Life（吸血），需要两发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为50，回复本口袋妖怪与对对手造成同样伤害值的HP，言外之意，如果对手的弱点是火，那这次攻击就可以回复100的HP了。等离子团的烈火蛾的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

水箭龟



水箭龟呀水箭龟，笔者认为它是初代三只在新作的MEGA进化中最有气势的一只了，但是可惜视频里放着炮筒不用，依旧用嘴发射水炮。无论如何，水箭龟有140的HP。它的能力为Deluge（爆流），在我方回合进行攻击之前，可以给自己任意一只口袋妖怪蓄一张水系能量卡，这个能力可以在我方回合内无限次使用。它的攻击技能只有一个需要四发无色能量发动的Hydro Pump（高压水泵），基本伤害为60+，水箭龟身上每有一张水能量卡，本次攻击便追加10点伤害。水箭龟的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。总体来说它是一个超强的口袋妖怪，假设它身上的四张卡都是水能量，那么高压水泵本身就可以打出100点的伤害，再假设我方手牌中有N张水能量卡，那么一回合间水箭龟就能打出100+N×10的伤害。十分恐怖。

乘龙

乘龙有100的HP。它的第一个技能为Cleanse Away（冲洗），需要一发水能量与一发无色能量发动，使用以后我方后场的所有口袋妖怪各回复30点HP；第二个技能为Surf（冲浪），基本伤害为70，需要一发水能量与三发无色能量来发动。



乘龙的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。作为基本口袋妖怪的乘龙一向很强，这张卡的第一个技能十分值得好好使用。

等离子团的雪女

等离子团的雪女有90的HP。它的能力为Cursed Glare（诅咒怒视），只要雪女是前场的口袋妖怪，对手就不能使用任何特殊能量卡。技能方面等离子团的雪女只有一个需要一发水能量与一发无色能量发动的Blizzard（暴风雪），基本伤害为30，并给后场所有口袋妖怪各10点伤害。等离子团的雪女的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。喜欢水系队伍的玩家可以依靠它来打对手后场的口袋妖怪，而且进化起来比较简单。



辛波拉



辛波拉有90的HP。它的能力为Toolbox（工具箱），这只口袋妖怪可以携带四张工具卡。如果本能力失去效果，那就要丢弃其中三张。它的技能只有一个Cutting Wind（切裂之风），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为70。辛波拉的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。因为有这个BT的能力，事先在后场给它续好了工具卡之后会变得很厉害的，当然也要看你的队伍里放入了什么样的工具卡。

怪力



怪力有150的HP，能力为Badge of Discipline（训练勋章），只要怪力在场，我方所有格斗口袋妖怪的攻击都将不受抵抗力的影响。怪力的招式只有一个Close Combat（近身拳），基本伤害为120，需要一发格斗能量与三发无色能量发动。投币，如果是反面，对手下回合对怪力造成的伤害便追加30，不过是在计算了弱点跟抵抗力之后。怪力的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

鬼重甲



鬼重甲有130的HP。它的第一个技能是需要两发无色能量发动的Iron Fist of Justice（正义铁拳），基本伤害为60，如果我方有等离子团的卡在套牌内本次攻击就无效；第二个技能是需要两发超能能量与两发无色能量发动的Shadow Punch（影子拳），基本伤害为80，且本次攻击不受抵抗力的影响。鬼重甲的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

地狱猎犬



地狱猎犬有100的HP，作为本套牌中惟一一组恶系的卡，虽然不算超级强悍，但还是介绍一下吧，毕竟笔者也十分喜欢这只口袋妖怪。地狱猎犬的第一个技能为Dark Clamp（黑暗钳），需要一发恶能量与一发无色能量发动，基本伤害为30，对手被攻击的口袋妖怪下回合间不能交换；第二个技能为需要一发恶能量

与两发无色能量发动的Blazing Claws（炽热之爪），基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪是等离子团的口袋妖怪，那么本次攻击便追加60点伤害，且进入烧伤状态。地狱猎犬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

血翼飞龙

血翼飞龙有150的HP。它的能力为Breakwing（破裂之翼），当我方使用血翼飞龙来进化一只口袋妖怪的时候，对手就需要丢弃其口袋妖怪们身上携带的所有工具卡。血翼飞龙的技能只有一个Gaia Crush（盖亚粉碎），基本伤害为100，需要一发火能量、一发水能量与两发无色能量发动，使用以后丢弃场内的场景卡。血翼飞龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。这是一张十分强大的卡，不过新作发售后就有龙系们受的了，在还能威风的时候尽量威风下吧！



戟牙龙



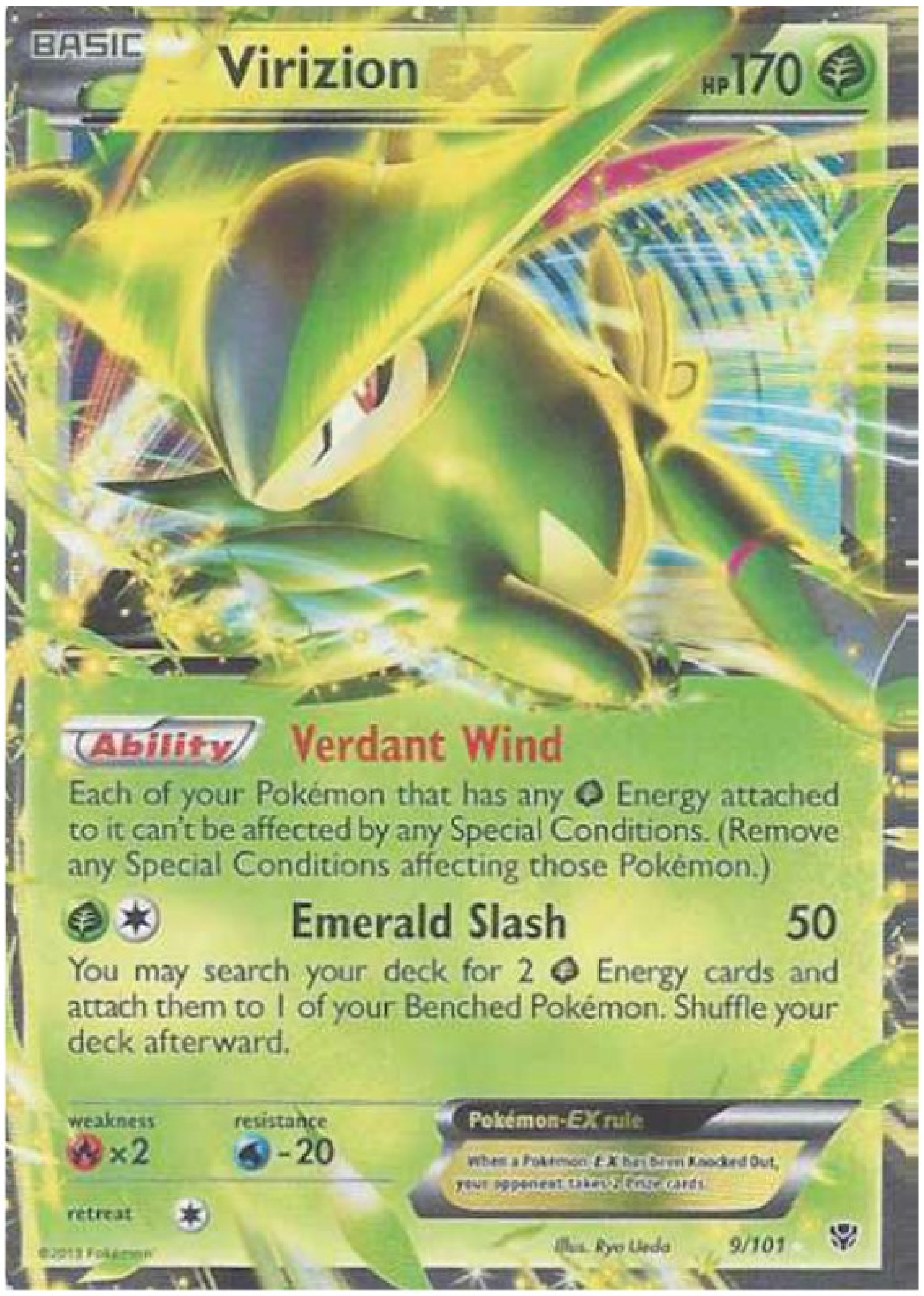
戟牙龙有140的HP。第一个技能是需要一发钢能量来发动的Dragonaxe（龙之斧），基本伤害为40×，最终伤害为40乘以戟牙龙身上携带的钢系能量卡的数量。第二个技能是需要一发钢能量与一发格斗能量发动的Strike of the Champion（冠军斩击），如果对手是等离子团的口袋妖怪，那么就直接击败，如果对手并非等离子团的口袋妖怪，那么本次攻击就无效。戟牙龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

丘雷姆EX



丘雷姆EX有180的HP。第一个技能为需要两发无色能量发动的Outrage（逆鳞），基本伤害为30+，本口袋妖怪身上每有一个伤害指示物本次攻击便追加10点伤害；第二个技能为需要两发水能量与两发无色能量发动的Giga Frost（超级冰冻），基本伤害为150，使用以后从本口袋妖怪身上丢弃两张水能量卡。丘雷姆EX的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

比里基昂EX





比里基昂EX有170的HP，能力为Berdant Wind（清新之风），我方场内所有的草系口袋妖怪不会进入异常状态，如果已经进入了就自动恢复正常。招式方面只有一个Emerald Slash（绿宝石切割），基本伤害为50，需要一发草能量与一发无色能量发动，我方可以从套牌中寻找两张草能量卡，并给后场的口袋妖怪携带上，之后洗牌。比里基昂EX的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为一张能量卡。

等离子团的盖努塞克特EX



等离子团的盖努塞克特EX，先汗一个，这个名字好长……它有170的HP。能力为Red Signal（红色警报），当我方给等离子团的盖努塞克特EX上能量卡的时候，可以将对手后场的口袋妖怪与其前场的一只交换。招式方面它只有一个Megalo Cannon（巨大加农），需要两发草能量与一发无色能量发动，基本伤害为100，同时给予后场任意一只口袋妖怪20点伤害。等离子团的盖努塞克特EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



等离子团的迪亚路卡EX



等离子团的迪亚路卡EX有180的HP。它的第一个技能是Reverse Edge（反转之刃），需要一发超能能量、一发钢能量与一发无色能量发动，基本伤害为50，使用以后投币，如果是正面就将废牌区内的一张牌收回到手中；第二个技能是Fast Forward（快进），需要四发无色能量发动，基本伤害为90，等离子团的迪亚路卡EX身上每携带着一张等离子团的能量卡，我方便将对手套牌最上方的卡丢弃一张。等离子团的迪亚路卡EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



等离子团的帕鲁基亚EX





等离子团的帕鲁基亚EX有180的HP。它的第一个技能是Strafe（炮轰），需要三发无色能量发动，基本伤害为50，我方可以将等离子团的帕鲁基亚EX与后场的口袋妖怪进行交换；第二个技能为Dimension Heal（空间恢复），需要一发草能量、一发水能量与两发无色能量发动，基本伤害为80，等离子团的帕鲁基亚EX身上每携带一张等离子团的能量卡，便回复20点HP。等离子团的帕鲁基亚EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

呼，这么多辑，“《等离子团》系列”的卡终于全部结束了，老任也真看重等离子团啊……这是火箭队等一系列反派从来没有过的待遇。不管了，反正新作也来了，心里无比的高兴，下辑再见！

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（8）

文／月神兔兔 编／乌冬

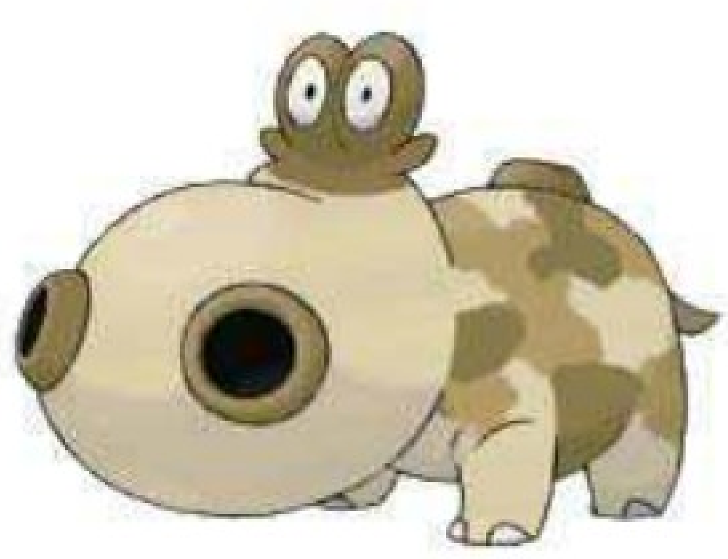
这辑将在补完最后两只天气特性精灵，完成对天气大战抢天气的博弈的完整分析之后，进入最终的第五代。由于本文沙河马和雪松人部分的内容与之前63辑六尾单元的内容联系紧密，所以建议有书的同学可尽量参考之前的分析来阅读。此外由于第五代值得分析的未进化精灵是除第一代以外最多的，因此在这辑结束之后还需要花一辑的内容来结束这个专题。究其原因，可能是因为进化辉石这个道具就是在第五代才开始出现的，因此很多精灵明显在设计阶段就有意与最终进化形态留出很大的差别，以便于他们能利用新道具发挥自己独有的特点。比如这辑将要介绍的叶苗蚕、轮蜈蚣和达摩娃娃就都是很好的例子。对重视实战效果的同学则推荐小叶棉单元的内容。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾、守护等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

沙河马（ヒポポタス/Hippopotas）

编号：449 分类：河马口袋妖怪 身高：0.8m 重：49.5kg

将鼻孔紧闭之后就能潜伏在沙中前进，大约10只成群生活在一起。



属性为地面，受到的攻击效果如下

效果2倍：水、草、冰

效果一般：普通、格斗、飞行、地面、虫、鬼、钢、火、超能、龙、恶

效果减半：毒、岩石

无效果：电

能力方面

种族值

HP	68	物攻	72	物防	78
特攻	38	特防	42	速度	32

各项能力极限值

HP	340	物攻	267	物防	280
特攻	192	特防	201	速度	179

特性

扬沙（すなおこし/Sand Stream）：上场时将天气变为沙暴天，在天气没有被改变之前永久有效。

梦特性

沙之力（すなのちから/Sand Force）：沙暴天下使地面、岩石、钢属性技能的威力提升30%。

升级技能一览

1：撞击（たいあたり/Tackle）
1：泼沙（すなかけ/Sand-Attack）
7：齿突（かみつく/Bite）
13：哈欠（あくび/Yawn）
19：突进（とっしん/Take Down）
19：挖洞（あなをほる/Dig）
25：沙地狱（すなじごく/Sand Tomb）
31：咬碎（かみくだく/Crunch）
37：地震（じしん/Earthquake）
44：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
50：地裂（じわれ/Fissure）

可以习得的技能机器

5	6	10	11	17	21
26	27	28	32	37	39
42	44	45	48	78	80
87	90	94	H4		

遗传技能一览

能量储存（たくわえる/Stockpile）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
能量吸入（のみこむ/Swallow）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
能量放出（はきだす/Spit Up）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
诅咒（のろい/Curse）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
偷懒（なまける/Slack Off）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
压制（のしかかり/Body Slam）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
沙地狱（すなじごく/Sand Tomb）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
复仇（リベンジ/Revenge）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
梦话（ねごと/Sleep Talk）
NO.235图图犬→NO.449沙河马
吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
NO.235图图犬→NO.449沙河马

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/Sleep Talk）
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
大地力量（だいちのちから/Earth Power）
隐石沙砾（ステルスロック/Stealth Rock）

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：7680



点评

本专题曾在63辑六尾单元中分析过，当首回合两只天气精灵同时上场的时候，特性将按照速度的先后顺序发动，也就是说速度快的一方将“优先”发动天气，然后再被速度慢的一方盖掉，最终天气将被速度慢的一方抢走，这也正是使用未进化天气特性精灵的意义所在。而沙河马则是所有天气特性精灵中速度种族值最低的一只，在开场抢天气时拥有很大的主动权，这也正是它的最大特点。

但是使用沙河马却有一个很大的问题存在，那就是它比六尾和雪松人都多一个竞争者。对晴天队和雪天队来说，如果在普通精灵对战中想要同时启用两只天气特性精灵的话，就必定要用到六尾和雪松人，但沙河马却不同，因为我们完全可以使用巨嘴河马和巨甲龙组合。更致命的是，其实巨嘴河马的速度就已经足够慢了，甚至慢过了未进化的六尾，一般情况下只要将速度调整到极限低就足以抢到天气，犯不着用沙河马，而用沙河马几乎就只是为了慢过雪松人而已。再说开场抢得天气也就意味着出招阶段将处于后手，于是不仅在克制它的雪巨人、雪松人、蚊香王面前将完全落于下风，就连被它克制六尾只要先手使用鬼火，也会让它占不到便宜，于是即使抢得天气也略显被动。所以在所有天气特性精灵中，沙河马的利用率恐怕是最低的。

尽管如此，它毕竟是最容易在开场时抢到天气的精灵，光凭这个特点就具有足够的讨论价值。再说如果玩家自定规则禁止巨嘴河马或巨甲龙，那就有它出场的机会了。

推荐用法

单打

联防型

偷懒+沙尘暴/哈欠/沙地狱/隐石沙砾/守护/吼叫/剧毒/地裂/地震

其实如果不考虑竞争者的因素，也不考虑与其他天气精灵的属性相克问题，单就本身实力而言，沙河马还是明显要强于六尾和雪松人的，在一般的对手面前发挥也稳定得多。虽然装上进化辉石后耐久仍不及进化后的巨嘴河马，但那只是因为巨嘴河马太强，并不能说明沙河马很弱。努力值加极限物防满血并装上进化辉石的情况下，能达到420物



防，340血量，足够称得上强力物防盾。而且纯地属性在物攻精灵面前的弱点很小，非常适合担任物防盾一职。而如果将努力值加成极限特防满血的话，那么将能达到288物防，301特防，340血量，也是一块不错的双面盾。无论哪种打法都足以与高种族精灵周旋。

联防型指的是利用属性和物防的优势参与联防，既能做属性盾又能做物防盾，当然为了体现它开场抢天气的优势，必须让它首发上场，随后能打则打，打不过就撤，尽量保证它不被击倒，使全队始终握有盖天气的手段。这样也好让巨甲龙放开手脚进攻。

技能方面首先装一招方便的回血技能偷懒以保证盾牌性能，然后再装一些适合联防以及抢天气的招数。为了进一步确保抢到天气，最好再装一招沙尘暴备用，如果对方依靠减速道具或降低等级的方法来慢过它从而抢走天气的话，自然也就意味着它能够先手出招，这种情况下可用沙尘暴再把天气抢回来。而当首回合成功抢到天气却又怕对方直接先手用天气技能来盖的时候，为了守住天气可直接打出技能哈欠，这样即使对方用技能抢走了天气，下回合也不得不换人，利用这个空档再用沙尘暴把天气抢回来。正如63辑六尾单元所分析过的那样，虽然首回合速度快的那方能用天气技能先手把天气抢走，但开场就占得天气的一方却又能用骚扰类技能来守住天气，所以单就不计成本抢天气而言肯定还是速度越慢越能握有主动权。而在这些天气特性精灵的骚扰技能中，沙河马拥有的哈欠为必中，效果最为稳定，也是它的一个不起眼的小优势。只不过由于在天气特性精灵中它的属性劣势明显，所以不计成本抢天气的代价恐怕也是最大的。

其他选择技能中，沙地狱、隐石沙砾、守护都能在一定程度上配合哈欠的效果。吼叫能作为物防盾防对方强化，同时也能配合隐石沙砾效果。允许一击必杀的规则下可用地裂作为主要进攻手段，能使它的实力更上一层楼，否则勉强只能装一招地震打打部分被地面系克制的精灵。不加物攻努力值又不给用一击必杀的情况下可以考虑用剧毒消耗，但与哈欠略有抵触。

消耗型

偷懒+能量储存+隐石沙砾/吼叫/沙尘暴/哈欠/剧毒/地裂

消耗型指的是用能量储存强化两防后在场上持久作战的打法。努力值加极限特防满血，装进化辉石并且一次能量储存之后，将达到432物防，452特防，340血量，是一块坚挺的双面盾。当然也可选择多加点物防，并且尽量选择在物攻精灵面前强化，首回合要是遇上了特攻精灵就暂且退避一下。作为消耗手段首先建议的是隐石沙砾+吼叫组合，配合沙暴天效果能对对方队中的多只精灵同时构成威胁，而且就算战术无法如期实现，光隐石沙砾一招也具有足够的破坏力，吼叫也能备着防强化，足够在队中担当要职。此外用来抢天气的沙尘暴和哈欠依然是不错的选择，允许一击必杀的规则下可用地裂主攻。

物攻型

地震+岩崩/咬碎/蛮力/压制/诅咒/偷懒

将努力值加成极限物攻满血，以物攻为主的打法，虽然极限物攻仍然只有267，但至少用本系地震克制对方的情况下还是有一定破坏力的，可利用抗性以及物防上的优势参与联防，见机出招进攻。此外可再装上岩崩、咬碎、蛮力等

技能扩充克制面。压制虽然威力不大，但可以博一下麻痹效果。诅咒强化能使它在物攻精灵面前进一步占有优势，还能配合偷懒持续作战。

减速道具型

沙尘暴/隐石沙砾/吼叫/哈欠/偷懒/地裂/地震

沙河马是天气特性精灵中速度最慢的一只，但这也并不能保证它在首回合一定能100%抢到天气，因为对方还可能依靠装减速道具或降低等级来慢过它。为此，沙河马自然也能依靠这些方法使自己的速度变得更低，使对方的计划破产。

100级的沙河马装上黑铁球等减速道具之后，最低速度将达到31，主要目的就是为了慢过同为100级的其他装减速道具的天气特性精灵。并且31的速度甚至还慢过了36级蚊香王（蚊香王的最低等级）的极限低速，于是36级蚊香王如果想要从它手上抢走天气就不得不放弃精神衣带也装减速道具。

当然，装减速道具而放弃进化辉石对它的自身实力肯定会有很大的影响。不过好在它的物防能力本身就不弱，努力值加极限物防满血后仍然能够充当物防盾。这样依靠隐石沙砾、哈欠等辅助技能，使它在队中依然能起到一定的作用。不过依靠减速道具来抢天气在实战中并不多见，所以通常情况下进化辉石沙河马就已经足够用了。

1级精神衣带型

沙尘暴/哈欠/隐石沙砾/吼叫/守护/地震

将沙河马的等级降至1级，使速度变为4，从而在首回合抢天气时占据更大的优势。但由于沙河马本身已经是天气特性精灵中最慢的一只了，所以这样做的意义也只在于慢过其他降低等级的天气特性精灵而已。需要声明的是，仅仅为了抢夺首回合天气而故意降低等级的打法在实战中极为罕见，所以这部分内容只存在理论上的讨论价值。

既然是1级沙河马，自然也就不考虑强化、回血以及一击必杀的地裂了，但由于道具可装精神衣带使它至少能顶住一次攻击，所以哈欠、隐石沙砾、吼叫等一些辅助技能仍然有用。遇到可能带有天气技能的对手时可放心地用哈气骚扰，随后趁对方换人的间隙再用沙尘暴把天气盖回来，先读对方不换人则用守护等对方睡着。地震是为了针对其他的1级精灵，比如1级六尾。

3级减速道具型

沙尘暴/吼叫/哈欠/地震/剧毒

最后要说的是给1级沙河马装减速道具，把速度降到利用一切手段可以降到的极限低。1级沙河马的速度是4，那么装减速道具后就是2，这便是所有天气精灵所能达到的低速极限。需要注意的是，虽然1级六尾的最低速度是5，比沙河马快了那么一点点，但装上减速道具使速度减半之后会省略小数点，于是也变成了2。也就是说能做到这种极端低速的精灵实际上是有沙河马、雪松人和六尾三只。不过这对沙河马来说还算不上很致命，毕竟它的属性克制六尾，在1级减速六尾面前仍然保有优势。而且六尾想要在装减速道具之后把速度变成2，那就必须把等级降至1级，哪怕2级都不行，沙河马却可以把等级调整至3级，最低速度一样能宽限到5，这样装减速道具后与1级的效果是一样的。而3级沙河马的实力自然比1级六尾强了不少，也就是说速度种族值低的优势仍然存在。

技能方面因为没有了精神衣带，又

不可能指望先手，所以通常情况下并没有出手机会，只需备一招沙尘暴防止对方开场直接抢天气，再备一招吼叫防止对方把它作为强化起点就行。剩下的技能格可将六尾等其他有可能出现的1级精灵作为假想敌，装上哈欠、地震、剧毒等技能备用。

轮转

消耗辅助型

偷懒+能量储存/沙尘暴/哈欠/吼叫/隐石沙砾/替身/地裂/地震

轮转中由于换人联防的难度较大，所以一旦天气特性精灵首发上场却没抢到天气，几乎就等于失去了特性的意义，这也正是沙河马作为最低速天气特性精灵的优势所在。轮转中开场抢得天气的另一个意义在于首回合可直接转上沙之力或沙游特性的精灵利用沙暴进行强攻，也可直接转上岩石系精灵在沙暴天特防加成的保护下进行强化，同时也阻止了对方利用其它天气直接强攻。建议与巨甲龙配合使用，让沙河马负责首发上场抢天气，巨甲龙则在场下待命，随时准备上场反盖天气。记得开场时一定要将沙河马置于前排，否则特性将不会发动。

能力方面沙河马的耐久虽然不及进化后的巨嘴河马，但装上进化辉石之后耐久也已经够高，在适合持久作战的轮转场上足以发挥作用。可先用能量存储和偷懒来保证持久作战能力，随后再用沙尘暴、哈欠、吼叫、隐石沙砾等技能辅助作战。允许一击必杀的规则下可用地裂。



诅咒型

诅咒+偷懒+地震+岩崩/咬碎/压制/替身/吼叫

诅咒型是一种防守反击式的打法，多次诅咒之后即使是沙河马这种程度的物攻也将拥有不小的破坏力。用偷懒保证持久作战能力，并用本系地震主攻。最后一个技能格可在岩崩、咬碎和压制中选一招作为第二属性备用，也可用替身防龙尾巴投，或用吼叫防对方强化。

减速型

沙尘暴+隐石沙砾+吼叫+哈欠

通过装减速道具或降低等级来抢天气的打法，主要对付使用同样战术的其他天气精灵。由于实战中这种战术并不多见，所以必要性并不大。极端的减速打法会大幅降低沙河马消耗能力，使得本来完全能依靠自身消耗能力与高种族精灵周旋的它变得不堪一击。所以除非

www.dooland.com

是真的遇上了这种打法所针对的精灵，否则并不划算。

多元对战

沙尘暴/守护/哈欠/隐石沙砾/地震/虚张声势

多元对战的节奏较快，开场抢到天气将给全队带来很大的优势。既能让场上队友直接享受天气效果，又能使对方的天气队无法轻松地速攻秒敌。但为此而用并不适合多元对战的沙河马使场上少了半个战力，也将给队友带来很大的压力。所以还是利弊参半。虽然无法指望速度和进攻火力，但装上进化辉石后沙河马的耐久还是比较高的，若不是克制它的精灵通常优先攻击它的可能性较低。为此可选一只与它互补较好的精灵来配合，使先读对方的攻击方向变得更容易。若先读对方集中攻击队友则可让队友守护并让它用骚扰辅助技能来赚个便宜。

此外沙河马也可通过装备减速道具或降低等级来进一步提高开场抢得天气的成功率，但于此同时，要想把启用它而造成的战力损失补回来也就更不容易。

雪松人 （ユキカブリ/Snover）

编号：459 分类：冰树口袋妖怪 身高：1.0m 重：50.5kg

不知是否因为对人类感兴趣，只要在雪山上看见人类的脚印，他们就会大量聚集在周围。



特性

降雪（ゆきふらし/Snow Warning）：上场时将天气变为雪天，在天气没有被改变之前永久有效。

梦特性

隔音（ぼうおん/Soundproof）：不会受到声音类技能的影响，但通过接力的方式接受到灭亡之歌时，回合仍然计算。

能力方面

种族值

HP	60	物攻	62	物防	50
特攻	62	特防	60	速度	40

各项能力极限值

HP	324	物攻	245	物防	218
特攻	245	特防	240	速度	196

属性为草+冰，受到的攻击效果如下

效果4倍：火
效果2倍：格斗、飞行、毒、岩石、虫、钢
效果一般：普通、鬼、超能、冰、龙、恶
效果减半：地面、水、草、电

升级技能一览

1：细雪（こなゆき/PowderSnow）
1：瞪眼（にらみつける/Leer）
5：飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）
9：冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
13：草笛（くさぶえ/GrassWhistle）
17：虚张声势（いばる/Swagger）
21：白雾（しろいきり/Mist）
26：冰飞石（こおりのつぶて/IceShard）
31：扎根（ねをはる/Ingrain）

36：大木锤（ウッドハンマー/WoodHammer）
41：暴风雪（ふぶき/Blizzard）
46：绝对零度（ぜったいれいど/SheerCold）

可以习得的技能机器

6	7	10	13	14	16
17	18	20	21	22	27
30	32	42	44	45	48
53	70	75	79	86	87
90					

定点教学一览

冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
换装（なりきり/RolePlay）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）

遗传技能一览

寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
NO.1妙蛙种子→NO.459雪松人
魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）
NO.152菊草叶→NO.459雪松人
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
NO.1妙蛙种子→NO.459雪松人
生长（せいちょう/Growth）
NO.1妙蛙种子→NO.459雪松人
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.1妙蛙种子→NO.459雪松人
白雾（しろいきり/Mist）
NO.270荷叶蛙→NO.459雪松人
践踏（ふみつけ/Stomp）
NO.357草雷龙→NO.459雪松人
火箭头突（ロケットずつき/SkullBash）
NO.7杰尼龟→NO.459雪松人
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
NO.459雪松人《心金・灵银》技能机器72→NO.459雪松人
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.270荷叶蛙→NO.459雪松人
种子机枪（タネマシンガン/BulletSeed）
NO.102蛋蛋→NO.459雪松人

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78

生蛋分组为怪兽+植物。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120



点评

雪松人也许是所有天气特性精灵中最弱的一只，耐久和进攻能力都不强，又有很大的属性弱点，后手的情况下完全无法与其他精灵抗衡。但是毕竟降雪特性只有它和雪巨人一家，如果需要同时上两只降雪特性精灵来控制天气的话就必须用到它，因此还是偶尔能在战场上看到的。它的速度在天气特性精灵中排行倒数第二，慢过所有最终进化的天气特性精灵，尤其是在巨嘴河马和蚊香王面前不仅能够开场抢得天气，而且属性还克制对方，将会拥有很大的主动权。

推荐用法

单打

进化辉石联防型

光合作用/寄生种子/光之壁/换装/冰雹/虚张声势/绝对零度/暴风雪

雪松人即使装上进化辉石，综合耐久也不算很强，加上冰+草属性给它带来了7个弱点，其中还有1个四倍大弱点，使它根本不可能打消耗。不过既然不能兼顾两防，那么不如干脆专心把单防能力加满，把努力值加成极限物防满血，或极限特防满血，专门针对部分精灵。它的特防高于物防，所以更建议做特防盾，装上进化辉石后特防能力极限能达到360特防,326血量，至少在不克制它并且没有火系技能的特攻精灵面前是能站稳脚跟的。首回合派它上场抢天气，如果遇到难以对抗的对手就赶紧换下，之后可利用单防能力参与联防。尤其是在与雨天队对抗时，利用特防能力上场抵挡水系技能效果极佳，顺便还能反盖天气。它是少有的不被冰系克制的草系精灵之一，有许多水系精灵对它无可奈何。

技能方面可选一些适合联防的技能，比如寄生种子、光之壁等。换装可使它变为对方的特性，由于降雪特性是上场时即时发动的，之后即使改变特性也没有任何影响，所以也算是很适合它用的技能，尤其是在先读对方换上引火特性精灵时使用，便能使它不再被对方克制，并利用较强的特防能力反攻。冰雹可在首回合被更慢的天气特性精灵抢掉天气时盖回来，虚张声势则是先读对方用技能盖天气时干扰对方，然后再用冰雹反盖。在干扰对方抢天气的技能中，相比六尾的怪异光和沙河马的哈欠来说，雪松人只能用效果较不稳定的虚张声势，算是它的一个小小的劣势。允许一击必杀的规则下用绝对零度将有很强的威胁性，而且相比沙河马的地裂来说盲点要少得多，是它的优势技能之一。禁止一击必杀的规则下就只能用暴风雪充数了。

精神衣带双刀型

暴风雪+冰飞石+大木锤/草绳/亿万吸取/雪崩/影子球/冰雹/虚张声势

与联防型打法完全不同的是干脆放弃联防，装精神衣带，并加满两攻的双刀型打法。这种打法的好处是在大多数精灵面前至少能顶下一刀，于是也就没必要看见克制自己的精灵就立刻逃跑了。加满两攻后虽然也都并不高，但可以通过袭击对方两防中的弱点来变相提高伤害。在雪天下变为必中的特攻技能暴风雪和先制的物攻技能冰飞石建议优先选择，草系技能则可在物攻的大木锤和特攻草绳、亿万吸取中选择一到两招，这些都是效率很高的攻击技能，

而且享有本系加成，克制对方的情况下还是能造成可观伤害的。只是这种打法火拼得太快，牺牲过早的话便很难保有抢天气的主动权。除了本系技能之外，还可以用影子球来扩充打击面，此外抢天气用的冰雹和虚张声势也能列入备选范围。

减速道具型

冰雹/虚张声势/光之壁/绝对零度/暴风雪

装减速道具是为了慢过沙河马，以及慢过其他装减速道具的天气特性精灵。但由于它耐久不高，弱点又大，速度劣势的情况下几乎无法出招，所以还不如干脆把等级降至1级然后装精神衣带来得实用。要说100级的好处也无非就是能用绝对零度，或者暴风雪还略有一点威力，但如果没有出手机会也还是扯谈，所以这部分内容就不多费笔墨了。

1级精神衣带型

冰雹/虚张声势/光之壁/寄生种子/种子机枪/冰飞石

启用1级雪松人，最低速度只有4点，绝对能在所有100级的天气特性精灵面前抢到天气。而且装精神衣带之后同样也能挡住一次攻击，和100级装精神衣带相比也差不了多少，无非就是无法用攻击技能了而已。但这也没什么大不了的，反正它的攻击技能也并不算厉害，我们大可用辅助技能来代替。或者应该这么说，如果用于辅助，那还不如干脆用1级。

辅助技能可在用于抢天气的冰雹和干扰对方抢天气的虚张声势，以及光之壁、寄生种子等技能中选择。首回合上场后视情况使用，在精神衣带的保护下顶住一回合后最好把它换下场，保留抢天气的主动权。分段攻击的种子机枪和先制冰飞石主要针对其他的1级精灵，都能破精神衣带和坚硬特性。比如遇到1级装精神衣带的沙河马或者1级坚硬特性的磁鼻，就都能用种子机枪直接秒掉。

2级减速道具型

冰雹/虚张声势/种子机枪/冰飞石/寄生种子

2级雪松人的最低速度为5，装上减速道具后变成2，达到所有天气特性精灵所能达到的低速极限，与1级六尾和3级沙河马并列最慢。即使真的遭遇上这两只精灵也最多只有50%的几率被抢走天气，除此之外都必定能在开场时确保天气。但是不装精神衣带的2级雪松人在一般的精灵面前几乎没有出手机会，又不像六尾和沙河马那样能用吼叫来防止对方将自己作为强化起点，遇到对方强化时最多只能利用虚张声势来干扰，危险性很大。而且2级减速道具雪松人无非也就是针对其他通过降低等级来抢天气的天气特性精灵而已，这种情况在实战中可遇而不可求，所以也只存在理论上的讨论价值。



轮转

辅助型

冰雹/光之壁/光合作用/烦恼种子/寄种子/剧毒/绝对零度/暴风雪

雪松人在轮转中可在开场时利用低速抢得天气，然后首回合直接转上其他冰系队友用暴风雪强攻。如果正好能阻止对方的天气战术的话，那么一进一出优势就会非常明显。另外可再备一只雪巨人在场下待命，一旦天气被对方盖掉就上场反盖，这样就能把天气牢牢地控制在手中。

不过雪天队在轮转中有个非常大的劣势就是队中成员大多是冰系，属性单一，而且弱点都太多，很难组成有效的联防，防守上劣势明显。因此雪松人基本上要做好只能出招一次的准备，可用光之壁等技能进行辅助。当然你也可以用一些冰系以外的精灵来给它作掩护，但这样利用天气的效果就会明显差很多。

剑舞型

剑舞+雪崩/冰飞石/大木锤+光合作用/光之壁/冰雹

剑舞后用物攻技能进攻的打法，之所以说的是“进攻”而不是“强攻”，是因为在便于防守的轮转中，雪松人剑舞一次的这点火力还是不够看的。而且以它的耐久必须要在冰系以外的精灵的掩护下才可能完成强化，那样的话雪天的利用率就会降低，似乎有些本末倒置。所以并不推荐。

减速型

冰雹/光之壁/烦恼种子/寄生种子/剧毒

装减速道具或通过降低等级来确保开场抢到天气的打法，建议使用1级装精神衣带的雪松人，使它至少能出手一次，这样它在战场上发挥的效果与满级的辅助型打法也差不了多少。若需针对其他1级天气特性精灵，也可在1级的基础上进一步装减速道具。

多元对战

辅助型

暴风雪/冰雹/光之壁/虚张声势/冰飞石/守护

正如上文沙河马单元中说的一样，雪松人在多元对战中如果能正好利用它的低速从对方的天气精灵手上抢到天气，不但能帮助己方队友利用天气强攻，还能成功阻止对方的天气战术，一进一出优势明显。但因为自身能力低下，在场上又会给队友造成负担，所以还是利弊参半。一般来说就给它装个精神衣带，吸引两次攻击，倒下后再换上其他队友来利用天气即可，有机会的话就使用光之壁等技能做一下辅助，这样基本上也能把一只精灵的损失补回来了。怕的就是对方根本就不管它，而一直盯着队友打，这样只要不特意花一回合把它换下场，队友就要永远面对1打2的局面。所以最好给队友装上守护，使自己保有先读防御集中攻击的手段，才不会太被动。另外队中再备有一只雪巨人，这样即使雪松人倒下后天气被盖，也仍然能够再盖回来。



叶茧蚕

（クルマユ/Swadloon）

编号：541 分类：叶茧口袋妖怪 身高：0.5m 重：7.3kg

它喜欢呆在阴暗潮湿的地方，靠吞噬周围掉落的树叶度过一天。



进化流程

NO.540草叶蚕（クルミル/Sewaddle）
↓LV20
NO.541叶茧蚕（クルマユ/Swadloon）

能力方面

种族值

HP	55	物攻	63	物防	90
特攻	50	特防	80	速度	42

各项能力极限值

HP	314	物攻	247	物防	306
特攻	218	特防	284	速度	201

属性为虫+草，受到的攻击效果如下

效果4倍：飞行、火

效果2倍：毒、岩石、虫、冰

效果一般：普通、鬼、钢、超能、龙、恶

效果减半：格斗、水、电

效果1/4：地面、草

特性

绿叶防御（リーフガード/LeafGuard）：晴天下不会陷入异常状态。

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：晴天下速度翻倍。

梦特性

防尘（ぼうじん/Overcoat）：不会因为恶劣天气而损失血量。

升级技能一览

1：草笛（くさぶえ/GrassWhistle）

1：撞击（たいあたり/Tackle）

1：吐丝（いとをはく/StringShot）

1：虫蛀（むしくい/BugBite）

1：飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）

20：守护（まもる/Protect）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	16	17
20	21	22	27	32	42
44	45	48	53	66	70
76	85	86	87	90	H1

遗传技能一览

银色之风（ぎんいろのかぜ/SilverWind）

NO.637烈火蛾→NO.540草叶蚕

噪音（いやなおと/Screech）

NO.543节蜈蚣→NO.540草叶蚕

镰鼬（かまいたち/RazorWind）

NO.123飞天螳螂→NO.540草叶蚕

心眼（こころのめ/MindReader）

NO.290地忍虫→NO.540草叶蚕

高速移动（こうそくいどう/Agility）

NO.543节蜈蚣→NO.540草叶蚕

先发制人（さきどり/MeFirst）

NO.617疾风虫→NO.540草叶蚕

接力棒（バトンタッチ/BatonPass）

NO.545大角蜈蚣→NO.540草叶蚕

www.dooland.com

保护色（ほごしょく/Camouflage）
NO.414翼路飞蛾→NO.540草叶蚕
气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）
NO.414翼路飞蛾→NO.540草叶蚕

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
虫蛀（むしくい/BugBite）
电网（エレキネット/Electroweb）

通过其他途径习得的技能

虫之抵抗（むしのていこう/StruggleBug）
进化前草叶蚕Lv.22
忍耐（こらえる/Endure）
进化前草叶蚕Lv.29
虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）
进化前草叶蚕Lv.36
挣扎（じたばた/Flail）
进化前草叶蚕Lv.43

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840



点评

叶苗蚕比进化后的叶娘蚕血量种族值少20点，但两防种族值都高10点，装上道具进化辉石之后，整体耐久将远超叶娘蚕。作为耐久型精灵它拥有稀有属性虫+草，并且相比同属性的派拉斯特和花虫来说，它的耐久都要高得多。格斗、地面、水、草等抗性配合防尘特性，在沙暴队中能给队友带来很强的联防支援。但因为同时自身弱点也多，且具有火和飞行两个四倍大弱点，所以并不能算是什么厉害的属性。整体来说还是比较难用的。

推荐用法

单打

联防消耗型

光合作用+保护色+剧毒+种子爆弹

把努力值全加给耐久，利用较多的抗性打联防，尤其适合利用防尘特性配合沙暴队。五个抗性中的格斗、地面、水、草都是常规沙暴队精灵较怕的属性。虽然它的弱点也多，不过联防上场后可以立刻用保护色把自己变成地面系，这样即使对方换上了克制它的精灵，在改变属性之后也能从容应对。这种利用抗性联防上场，再用保护色规避弱点的打法，既是叶苗蚕的最大特点也是他的主要对抗手段。考虑到地面系比较适合做物防盾，所以把努力值加成极限物防满血也是不错的选择。方便的回血技能光合作用给它提供了消耗的保障。但是它的进攻手段乏善可陈，几乎只能用剧毒，可勉强再装一招本系的种子爆弹备用，专打被草系克制的精灵，但使用保护色后将不再享有本系加成。



此外叶茧蚕也可用于晴天队，利用叶绿素特性为自己提升速度，这样它便能够先手使用保护色来抵御对方的进攻，光合作用的回血量也得到加强。不过由于速度较慢，需把速度努力值加到极限才能在晴天下超越大多数精灵，所以也只比把努力值全加给耐久的叶娘蚕略强一点而已。

接力型

接力棒+冥想/铁壁/影分身/高速移动/魔装反射

叶茧蚕是耐久较强的接力精灵之一，且强化技能丰富，可成为接力起点，也能作为长接力的中间环节，可是弱点较多的属性给它带来了很大的不安要素。强化技能中冥想、铁壁、影分身、高速移动，可根据需要选一到两招与队友搭配。魔装反射能成为接力队防吹飞吼叫的重要环节。

轮转

联防辅助型

光合作用+保护色/光之壁/铁壁/烦恼种子/神秘守护/剧毒/种子爆弹

轮转中虽然由于它弱点太多，很难搭配出高效的三角联防，但又因为它拥有保护色能改变自身属性，于是便能根据对手情况及时调整自己的联防堡垒。进攻能力低下的它不指望能给对方带来多大伤害，尽量用光之壁、烦恼种子、剧毒等技能辅助队友作战吧。

多元对战

叶茧蚕的速度和进攻能力低下，在多元对战中很难起到作用。虫+草属性能在重力下配合队友的地震强攻，但效果并不会优于心灵感应特性的精灵。



轮蜈蚣

（ホイ-ガ/Whirlipede）

编号：544 分类：茧蜈蚣口袋妖怪 身高：1.2m 重：58.5kg

它一动不动安静地积蓄着进化所需的能量，但当敌人接近时却会突然用毒针刺向对方。

进化流程

NO.543节蜈蚣（フシデ/Venipede）
↓LV22
NO.544轮蜈蚣（ホイ–ガ/Whirlipede）

能力方面

种族值					
HP	40	物攻	55	物防	99
特攻	40	特防	79	速度	47

各项能力极限值					
HP	284	物攻	229	物防	326
特攻	196	特防	282	速度	212

属性为虫+毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、岩石、火、超能

效果一般：普通、地面、鬼、钢、水、电、冰、龙、恶

效果减半：毒、虫

效果1/4：格斗、草

特性

毒针（どくのトゲ/PoisonPoint）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入中毒状态。

虫族警告（むしのしらせ/Swarm）：自身血量在1/3以下时使虫系技能的威力提升50%。

梦特性

快足（はやあし/QuickFeet）：异常状态下使速度提升50%，无视因麻痹造成的速度下降效果。

升级技能一览

1：变圆（まるくなる/DefenseCurl）

1：滚动（ころがる/Rollout）

1：毒针（どくばり/PoisonSting）

1：噪音（いやなおと/Screech）

5：毒针（どくばり/PoisonSting）

8：噪音（いやなおと/Screech）

12：追击（おいうち/Pursuit）

15：守护（まもる/Protect）

19：毒尾巴（ポイズンテール/PoisonTail）

22：铁壁（てっぺき/IronDefense）

23：虫蛀（むしくい/BugBite）

28：毒液冲击（ベノムショック/Venoshock）

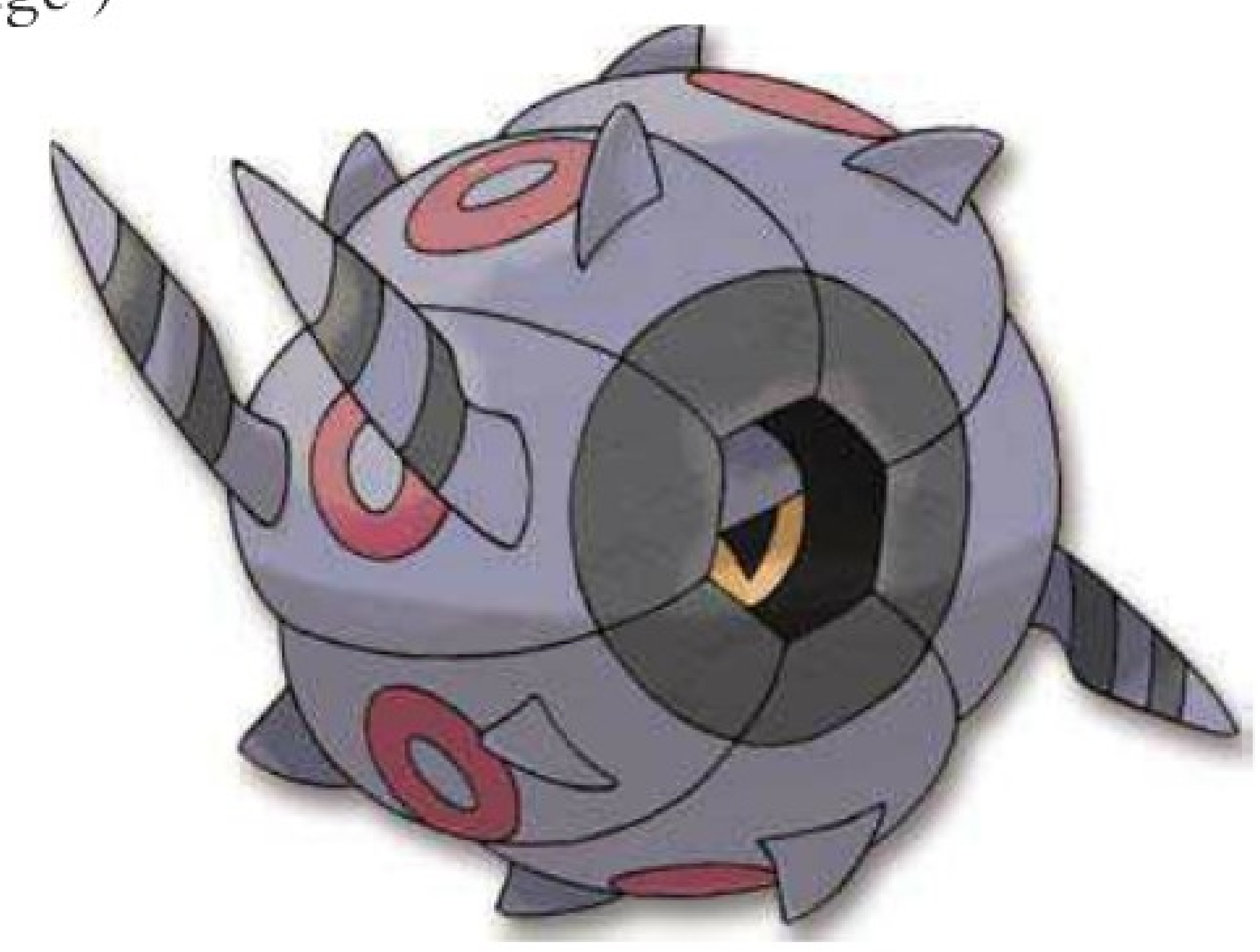
32：高速移动（こうそくいどう/Agility）

37：压路机（ハードローラー/Steamroller）

41：剧毒（どくどく/Toxic）

46：攀岩（ロッククライム/RockClimb）

50：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）



可以习得的技能机器

6	9	10	11	17	21
22	27	32	36	42	44
45	48	66	74	76	84
87	90	94			

遗传技能一览

双针（ダブルニードル/Twineedle）

NO.15大针蜂→NO.543节蜈蚣

飞弹针（ミサイルばり/PinMissile）

NO.15大针蜂→NO.543节蜈蚣

毒菱（どくびし/ToxicSpikes）

NO.15大针蜂→NO.543节蜈蚣

撒菱（まきびし/Spikes）

NO.204松果怪→NO.543节蜈蚣

突进（とっしん/TakeDown）

NO.204松果怪→NO.543节蜈蚣

攀岩（ロッククライム/RockClimb）

NO.543节蜈蚣→NO.543节蜈蚣

通过其他途径习得的技能

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

轮蜈蚣和叶茧蚕一样，也是血量种族值比进化后的大角蜈蚣低20点，但两防种族值却各高10点，装上进化辉石之后整体耐久将大幅超越大角蜈蚣。很显然它和叶茧蚕是有意被设计成天生一对的。相比之下轮蜈蚣的属性就要比叶茧蚕好得多了，虫+毒4抗性4弱点，联防能力较强，尤其适合防御格斗系技能。它还是毒刺特性精灵中综合耐久最高的一只，防御格斗等接触攻击技能多的属性非常好用。

技能详解

睡眠

轮蜈蚣的耐久强大，可惜没有方便的回血技能，只能用睡眠来回血。毒刺特性使它比较适合做物防盾，努力值加极限物防满血并装上进化辉石之后，能达到489物防，284血量，进入强力物防盾行列。只要是自身属性不克制它的物攻精灵就很难对它构成威胁，比如格斗系精灵即使装个克制它的非本系岩石系技能其实也打不了它多少血。而且特防即使不加努力值也能达到291，特攻不高的精灵对它也同样无可奈何，比那些两防差距较大的物防盾稳定多了。如果能利用毒刺特性使对方中毒的话，便更加有助于消耗。



铁壁

铁壁能进一步增强轮蜈蚣的物防，使它变得更加不可撼动。强化打法建议努力值加成极限特防满血，这样一次铁壁之后就能达到702物防，423特防，两防都难以撼动了，非常有助于消耗。

撒菱/毒菱

撒菱和毒菱是轮蜈蚣的主要辅助手段，即使没有其他进攻手段，一边消耗一边把两种菱都撒满也已经够赚，当然如果对方备有扫地精灵的话，可能效果就不那么好了。它在会这两招的精灵中综合耐久是数一数二的，而且弱点也不大。

轮转中虽然双方主动换人联防明显减少使得踩菱的次数大幅降低，但还是可以通过配合队友的吹飞吼叫龙尾巴投来提高利用率。

莽撞

莽撞是它最强的进攻手段，能无视自身极低的两攻在自己血少时给对方极大的伤害。可在用撒菱和毒菱做足贡献以后再用莽撞把对方拼掉。也可算好对方再一击仍无法将它击倒时使用，下回

合再用睡眠把血量补回来。

梦话

梦话可配合睡眠使它睡觉阶段不至于无事可做，搭配撒菱和毒菱能更方便地把两种菱都撒满，但不适合搭配莽撞。

剧毒

如果说毒菱是让对方接着上场的精灵中毒的话，那么剧毒就是让对方目前在场的精灵中毒，虽然各有分工，但多少还是有些重复，而且又与毒针特性有所抵触，所以并不必要。



毒突/虫蛀

毒突和虫蛀是它主要的本系物攻手段，但因为它的进攻火力实在太低，而且已经有莽撞足够给对方构成威胁，所以必要性不大。

小叶棉

（モンメン/Cottonee）

编号：546 分类：棉球口袋妖怪 身高：0.3m 重：0.6kg

他们喜欢成群出没，见到伙伴就靠在一起，不知不觉间便成了云朵。



能力方面

种族值					
HP	40	物攻	27	物防	60
特攻	37	特防	50	速度	66

各项能力极限值					
HP	284	物攻	168	物防	240
特攻	190	特防	218	速度	254

属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、毒、虫、火、冰

效果一般：普通、格斗、岩石、鬼、钢、超能、龙、恶

效果减半：地面、水、草、电

特性

恶作剧之心（いたずらごころ/Prankster）：变化类技能的先制等级提升一级。

穿透（すりぬけ/Infiltrator）：能无视光之壁、反射盾、神秘守护和白雾的效果进行攻击。

梦特性

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：晴天下速度翻倍。

升级技能一览

1：吸取（すいとる/Absorb）

4：生长（せいちょう/Growth）

8：寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
10：麻痹粉（しびれごな/StunSpore）
13：百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）
17：棉花孢子（わたほうし/CottonSpore）
19：飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）
22：毒粉（どくのこな/PoisonPowder）
26：亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
28：撒娇（あまえる/Charm）
31：帮手（てだすけ/HelpingHand）
35：能量球（エナジーボール/EnergyBall）
37：棉花守护（コットンガード/CottonGuard）
40：晴空万里（にほんばれ/SunnyDay）
44：莽撞（がむしゃら/Endeavor）
46：太阳光线（ソーラービーム/SolarBeam）

可以习得的技能机器

6	10	11	12	17	20
21	22	27	32	42	44
45	48	53	70	85	86
87	90				

通过其他途径习得的技能

自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.114蔓藤怪→NO.546小叶棉
鼓掌（アンコール/Encore）
NO.311正电宝宝→NO.546小叶棉
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.114蔓藤怪→NO.546小叶棉
假哭（うそなき/FakeTears）
NO.311正电宝宝→NO.546小叶棉
草笛（くさぶえ/GrassWhistle）
NO.191向日种子→NO.546小叶棉
临别礼物（おきみやげ/Memento）
NO.187弹跳草→NO.546小叶棉
围攻（ふくろだたき/BeatUp）
NO.215狃拉→NO.273橡实果→NO.546小叶棉
顶替（すりかえ/Switcheroo）
NO.97素利柏→NO.331恶人球→NO.546小叶棉
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
NO.191向日种子→NO.546小叶棉

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
打落（はたきおとす/KnockOff）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
索要（ほしがる/Covet）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）

生蛋分组为植物+妖精。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

小叶棉是本专题要分析的最后一只1级精灵，它的特点是既同时拥有非常适合1级精灵使用的寄生种子和莽撞，又拥有恶作剧之心特性使包括寄生种子在内的所有变化类技能即使在1级的情况下也能够获得先手。这三大特点使它成为最具实战价值的1级精灵之一。

推荐用法

单打

精神衣带型

寄生种子+替身+莽撞+鼓掌/临别礼物/棉花孢子/顺风/晴空万里

1级小叶棉的最低血量是11，在使用寄生种子以后即使被打成1点血，只要对

方的最大血量在80或以上就能在回合结束后立即将血量吸满。利用这个特点，我们可以给小叶棉装上精神衣带，首回合在精神衣带的保护下稳定释放寄生种子，回合结束后血量便能回满，接下来再利用恶作剧之心特性使用先制替身来挡住对方攻击，回合结束后血量再次吸满，如此反复。在对方不换人的情况下能够做到绝对防御，直到寄生种子把对方血量耗光。如果对方中途换人，但换上的精灵仍然无法破解此战术，那么小叶棉便可在替身的保护下使用寄生种子，再次发动战术。而当对方最后一次攻击打掉替身，随后便因寄生种子把血量耗光而陷入濒死状态的时候，此时小叶棉将在既没有替身也没有精神衣带保护的情况下迎接下一个对手，战术将无法继续实施。也就是说这种打法通常最多只能干掉对方一只精灵。但这也无所谓，因为在就要被击倒之前我们还可以利用特性优势先制释放一次辅助技能，这样拼掉对方一只精灵再接上后续辅助，也算是赚到了。

辅助技能的选择面很广，其中鼓掌能使对方无法换招，被击倒后只需换上能抵御对方最后出招的精灵，就能立刻占据主动。临别礼物则能使对方的两攻减半，同样也能使接下来的队友变得更有利。这两招的功效相近，可配合队友安全强化。相比之下鼓掌还能兼顾一些骚扰任务，但无法主动控制对方最后使用的技能，在配合面上可能会出一些小问题。棉花孢子则能降低对方的速度，在无催眠条款的规则下配合蘑菇斗士效果极佳。或者也能用场地技能顺风或晴空万里，其中顺风的回合数虽然很短，但释放顺风后若被直接击倒，那么队友能利用顺风的回合数也有3回合，也算很不错了。

当然，实战中对方不会对这种打法毫无对策，通常都不会让我方轻易地将战术实行到底。常见的情况比如有：对方使用先制技能抢在替身之前把小叶棉击倒、对方使用分段攻击技能破坏精神衣带和替身的效果、对方使用蜻蜓点水打掉精神衣带或替身同时换人解除寄生种子效果、对方换上草系或魔镜等特性精灵免疫寄生种子等等。看上去能够对付1级小叶棉的精灵还是挺多的，但是这并不意味着小叶棉对他们全都无可奈何，因为它还有一招强大的进攻技能莽撞。

由于对方队中通常或多或少都会有那么一两只能对付1级小叶棉的精灵，所以实战中比起替身寄生种子消耗来说，莽撞的使用率应该会多得多。1级小叶棉的血量只有11，即使是在满血条件下用莽撞也能把对方打残。面对那些无法用1级替身寄生种子来对付的精灵，我们只需要在精神衣带或替身的保护下直接使用莽撞就行了。把对方打残之后如果有机会就再用一招辅助技能做贡献（对方有先制技能的情况可选择直接换下，之后再伺机上场做贡献），这样虽然并没有达到战术的最大期待值，但至少也算是够本了。至于连莽撞都用不了的情况，大概也只有分段攻击、蜻蜓点水后换鬼系、挑拨后换鬼系那么少数几种而已。

小叶棉的寄生种子是lv.8时习得的，1级小叶棉无法通过升级直接获得，必须依靠遗传。虽然遗传列表中并没有这招，但只要公母双方都携有寄生种子，而寄生种子又在它的升级列表中，那也是可以遗传的。

光粉型

寄生种子+替身+莽撞+鼓掌/影分身

除了用精神衣带辅助替身寄生种

子发动以外，我们也可以把道具改成光粉，开场时先连续使用替身等待光粉发动，一旦发动之后则能在替身的保护下使用寄生种子来达成战术。关于这种打法，首先最值得一提的便是1级小叶棉的另一个特点，那就是它的血量只有11点，在使用替身时照理说是每次消耗1/4的血量，而11的1/4是2.75，实际计算时将省略小数点变成2，也就是每次替身只消耗2点血量。于是我们便发现11点血量的它居然能够使用5次替身仍不倒下，这是只有当血量低至11才能够做到的。而进化后的妖精棉虽然最低等级也同样是1级，但最低血量却是12，无法完成连续5次替身的壮举，这也正是我们为什么要讨论未进化的小叶棉而不讨论最终进化的妖精棉的原因。

由于在5次替身全都被对方打掉之后，对方还必须再花上一招来打掉小叶棉的最后1点血，因此实际上对方只要不连续6次攻击命中，便能使战术成立。但尽管如此，光粉连续6次不发动的可能性也仍然有53%之高，所以战术成功率并不如精神衣带打法那么简单稳定。这种打法的好处则在于光粉并非消耗道具，当对方精灵打出最后一招破掉我方替身之后倒下时，面对下一个对手小叶棉还能再次连续使用替身重来一遍战术。而且在上一轮的消耗中，如果光粉再次发动，那么小叶棉便将很可能有机会使用一两次影分身，这样再消耗对方下一只精灵时，战术成功率就会高得多了。如果对方队中没有能够破坏替身寄生种子战术的精灵，又或者这样的精灵在对战前期已经被我方有针对性地解决掉了，那么小叶棉将很有可能控制全场。



如果还想为小叶棉创造更良好的作战环境，那么不妨试试让一只耐久型精灵事先使用几次影分身，然后后手接力安全换上小叶棉。这样对方要想连续6次命中的概率就变得很低很低了，战术将非常容易实现。如此配合的话，小叶棉自己就可以不用装影分身，可换一招鼓掌进行骚扰。如果对方使用了没有攻击性的技能，便能用鼓掌使对方无法换招。

即使不用接力，就直接把影分身换成鼓掌也可能在实战中收获奇效。比如要是碰上对方专门负责使用隐石沙砾的精灵，就能趁对方使用隐石沙砾的机会直接用莽撞把对方打残，下回合用先制鼓掌封住对方技能，然后看准对方换人的机会再次使用莽撞把对方换上的精灵也打残，这种情况在实战中也是完全有可能出现的。

使用光粉打法的另一个好处在于隐蔽性较强，因为并不是我们遇到的每一个对手都对所有精灵了如指掌，而且尤其又是并不常用的1级精灵，对方不了解的可能性就更高了。这样的对手在看到1级精灵时通常第一反应就会联想到精

神衣带，于是便很有可能为了避开精神衣带而用骚扰类技能进攻。利用这个特点，我们可以特意安排小叶棉在一些很可能装有骚扰类技能的精灵面前上场，诱惑对方使用骚扰类技能并用替身化解，白赚一个替身，于是便能使战术目的直接达成。若同时还装有鼓掌，更可在这个基础上进一步使对方无招可用，腾出更多的机会来用莽撞进攻。而上文介绍的精神衣带型虽然也能用替身先读防御骚扰类技能，但一旦先读失败，就会造成战术无法顺利实施，危险性较大，光粉型则完全没有这方面的担忧。

光粉打法不仅能无视各种骚扰类技能，还不用担心被蜻蜓点水破坏战术，但却多出了害怕必中技能的缺点。此外害怕先制技能、害怕分段攻击技能、以及无法对草系精灵使用寄生种子等缺点也依然健在，如果在连续使用替身的过程中被对方换上了此类精灵，可像上文介绍的那样在替身的保护下直接用莽撞与对方拼掉，其中碰到分段攻击技能则赶快换人。当然更建议的还是对战前期先有针对性地把这些精灵解决掉，争取让它能在后期有机会控场。

剩饭型

替身+守护+莽撞+寄生种子/影分身/鼓掌

小叶棉的另一个有趣的打法是装剩饭，由于一次替身只损耗2点血量，而剩饭每回合则能恢复1点血量，于是一次先制替身再加一次守护，两回合内血量就回满了，仅以此就能形成绝对防御。问题是光能防守，最多也只能消耗对方的PP而已，要想对对方构成威胁，还是得想办法找机会进攻。可让队友在把它安全换上场之前为它创造一些使对方不得不换人的局面，让它有机会使用影分身，或者也可用上文介绍的后手接力影分身的打法，总之争取回避对方的攻击，以便腾出手来使用莽撞强攻。此外用替身抵御骚扰类技能也能帮它腾出手来，但并不能保证每次都有这样的机会。剩饭打法中的寄生种子无需作为主要消耗手段，但可作为对莽撞的补充，耗掉对方的残血，同时也将是对抗鬼系精灵的惟一手段。

轮转

精神衣带型

莽撞+顺风/晴空万里/寄生种子/挑拨/鼓掌/临别礼物

轮转中即使对对方用寄生种子，也无法保证下回合对方一定会用这只精灵来与你战斗，所以靠寄生种子来消耗的打法就不成立了。于是精神衣带打法最多只能保证它后手使用一次莽撞把对方打残，然后再利用特性先制使用一招辅助技能而已。不过光是这样应该也不亏。

剩饭型

替身+守护+莽撞+?

轮转中小叶棉要想完成绝对防御，





就只能用剩饭打法了。可先不停地用替身+守护防御，但要无规律地与队友交叉上场，由于对方无法确定你什么时候会上小叶棉，因此很可能会正好在你用替身的时候使用了变化类技能。每出现一次这样的情况，小叶棉就会多一次使用莽撞的机会，能强行突破对方的联防堡垒，杀伤力惊人。为了增加使用莽撞的机会，还能让队友使用催眠、混乱、麻痹等异状攻击骚扰对手，增加它保留替身在场的机会。或者更方便的是让队友使用哈欠，趁对方下回合换人的机会让它上来使用替身，就能很轻易地腾出手来用莽撞强攻了。在适合防守的轮转中，先制技能的出镜率相对较低，而且我方的三角联防也使对方的先制技能和分段攻击技能无法轻易地击中它，因此无论进攻还是防守都堪称一流。

多元对战

莽撞顺风型

莽撞+顺风+鼓掌/帮手/虚张声势/晴空万里/守护

多元对战中的1级小叶棉完全无法打消耗，因此使用1级的必要性也就变得很低了。惟一的好处就是对方即使不对它进攻，也能直接用莽撞把对方打残。为了让它有出手机会，需要配合有蒙住眼睛的精灵封杀掉对方一只精灵的行动，这样在精神衣带的保护下才能保证它打出莽撞。第二回合则可使用先制顺风，并让队友清理掉刚才被它莽撞的那只对手的残血，如果剩下的另一只对手将它击倒的话，那么就形成了以1换1，白赚一个顺风的局面。剩下的技能格可装一些辅助技能备用，若对方并没有攻击它，使它在两回合后仍有机会存活的话，除了继续冒险后手莽撞以外，也可用先制的帮手、虚张声势等技能辅助队友作战。鼓掌不仅能够骚扰对方的强化精灵，更可以对抗神秘空间，强行让对方使用神秘空间的精灵再用一次，将效果解除，使其无法威胁到我方的顺风。除了顺风以外，用晴空万里配合晴天队精灵也是不错的选择。

达摩娃娃 （ダルマッカ/Darumaka）

编号：554 分类：不倒翁口袋妖怪 身高：0.6m 重：37.5kg

睡觉时会将手脚缩进体内，在体内燃烧着的600度烈焰也会逐渐平息下来。



能力方面

种族值					
HP	70	物攻	90	物防	45
特攻	15	特防	45	速度	50



各项能力极限值

HP	344	物攻	306	物防	207
特攻	141	特防	207	速度	218

属性为火，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、岩石、水

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、鬼、电、超能、龙、恶

效果减半：虫、钢、火、草、冰

特性

紧张（はりきり/Hustle）：使自身物攻提升50%的同时物攻类技能的命中率变为平时的80%，排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会。

梦特性

精神力（せいしんりょく/InnerFocus）：不会陷入害怕状态。

升级技能一览

1：撞击（たいあたり/Tackle）

3：滚动（ころがる/Rollout）

6：烧尽（やきつくす/Incinerate）

9：龙之怒（いかり/Rage）

11：炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）

14：头突（ずつき/Headbutt）

17：吵闹（さわぐ/Uproar）

19：空元气（からげんき/Facade）

22：火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）

25：奋起（ふるいたてる/WorkUp）

27：暴走（あばれる/Thrash）

30：腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）

33：火焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）

35：挑拨（ちょうはつ/Taunt）

39：蛮力（ばかぢから/Superpower）

42：燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

可以习得的技能机器

5	6	10	11	12	17
21	22	27	28	31	32
35	38	39	42	43	44
45	46	48	50	56	59
61	74	80	83	86	87
89	90	94	H4		

遗传技能一览

梦话（ねごと/SleepTalk）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

忍耐（こらえる/Endure）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

臂锤（アームハンマー/HammerArm）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

突进（とっしん/TakeDown）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

火焰车（かえんぐるま/FlameWheel）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

鼓掌（アンコール/Encore）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

哈欠（あくび/Yawn）

NO.235图图犬→NO.554达摩娃娃

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
热风（ねっぷう/HeatWave）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

达摩娃娃的两防并不算很强，即使装上进化辉石也就和进化后的达摩狒狒差不多，它的特点在于特性与达摩狒狒不同，紧张特性能使他的极限物攻达到459，超过了达摩狒狒的416，虽然算上达摩狒狒的振奋特性以及他紧张特性所减少的命中率之后，他的整体进攻能力并不比达摩狒狒强，但至少在使用火焰驱动等一些不触发振奋特性的技能时，单从威力上来说是超过达摩狒狒了。不仅如此，它甚至还是所有火系精灵中的物攻第一。至于命中率么……那就只有相信自己的人品了。

推荐用法

单打

神秘空间强攻型

火焰驱动+蛮力/臂锤+螺旋球/岩崩/思念头槌

达摩娃娃的进攻火力虽强但速度远不如达摩狒狒，加上即使装进化辉石耐久也只是中等偏上水平，所以如果无法赢得先手的话，就很难有发挥的余地。于是很自然地就联想到了通过配合队友的神秘空间来化劣势为优势。本系主攻技能火焰驱动是它威力最大的技能，并且这招即使给达摩狒狒用也不受振奋特性的加成，也就是说它的最大火力其实是超越达摩狒狒的，这也正是它并没有被达摩狒狒完全取代的原因。接着可再装一招大威力的蛮力补充打击面，能秒掉很多被格斗系克制的精灵，与它强大的物攻十分搭调。如果嫌弃蛮力的副作用，那就再备一招臂锤见机使用，还能再配一招螺旋球搭配臂锤的减速效果，对高速精灵有很强的破坏力。这几招威力最大的技能都不受振奋特性的加成，都很能体现它相比达摩狒狒的优势，很明显是设计者故意给它的优待。如果嫌螺旋球的克制面太窄，那么换成岩崩或思念头槌来补充克制面也可以，但因为这两招的命中率本来就不是100%，在紧张特性的副作用下显得更加堪忧。

进化后的达摩狒狒是火系物攻种族值最高的精灵，而在特性加成下物攻火力甚至超越达摩狒狒的达摩娃娃自然也



就成了火系物攻的第一输出。配上它较低的速度便成了非常合格的神秘空间主攻手。至于命中率么……还是那句话，既然用达摩娃娃就是为了博人品的。

替身气合拳型

气合拳+替身+火焰驱动/火焰拳/莽撞

大威力气合拳同样也是体现达摩娃娃高物攻特点的好招，可使用经典的替身气合拳配合。首回合后手替身，次回合在替身的保护下用气合拳反攻。它的耐久也不算太差，装上进化辉石并且分一半努力值给两防的话，完全有实力抵御一回合进攻。另外再装一招本系技能形成双主攻体系，打击面基本够用。但火焰驱动的副作用与替身气合拳有所抵触，在使用替身后自己血量所剩不多时用火焰驱动很可能把自己害死，所以威力稍弱的火焰拳也列入备选范围。剩余的打击面盲点可交给莽撞，这招同样也能搭配替身，但对紧张特性的达摩娃娃来说，只减命中不加威力的固定伤害技能其实并不划算。

轮转

火焰驱动+蛮力/臂锤/瓦割+哈欠/挑拨/鼓掌/蜻蜓点水

轮转中的达摩娃娃更方便利用队友的神秘空间效果，用大威力火焰驱动强攻。另外再从蛮力和臂锤中选一招备用即可，也可再多装一招瓦割破双墙。骚扰技能中哈欠、挑拨、鼓掌这些都是变化类技能，不会因紧张特性影响而降低命中，可放心使用。用于及时调整队形的蜻蜓点水则受命中率问题的困扰变得不太稳定，但毕竟也得到了特性的威力加成，所以还是列入备选范围。



多元对战

神秘空间型

火焰驱动+蛮力/臂锤/岩崩/思念头槌/螺旋球

多元对战中达摩娃娃同样也需要在队友创造的先手场地下上场才有机会发挥作用。技能与单打部分中介绍的大致相同，岩崩变为范围攻击后效率大增，可优先考虑。

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.15

文/koflover 编/乌冬

《口袋妖怪 X·Y》离我们是越来越近了，当大家看到这辑《口袋玩家》后，相信再等几天就可以玩上游戏了。究竟全新的第六世代能给我们带来怎样的惊喜，我们很快就可以见分晓了。本辑是《口袋妖怪 黑2·白2》最后一次的战术系统探究，下辑我们就全面转向第六世代的新作了。

生不逢时的高种族PM及其未来展望

种族值是《口袋妖怪》中各个PM固有的属性数值，直接决定着这只PM在HP、物攻、物防、特攻、特防和速度这六项能力的强度，而我们通常所说的一只PM的种族值高低，则是指这只PM六项种族值加在一起的总和。从游戏的既定基调来说，种族值高低应该决定着一只PM的强度和地位，比如种族值720的阿尔修斯具有最至高无上的地位，其次才是帕鲁基亚、莱希拉姆这类种族值680的主题神兽，而接下来种族值600的幻神兽和准神兽、种族值580的从神兽以及众多普通PM，也都说明了《口袋妖怪》中阶级分明的金字塔体系。

虽然官方默认“种族值=实力强度”的概念，但经历过实战的玩家都知道，PM的种族值和实力强度还真不能划等号。造成这种现象的原因，笔者认为还是游戏在设计方面出现的纰漏，并不是刻意人为的结果。比如在第二世代中，种族值高达540的暴鲤龙就是个彻头彻尾的废柴，它空有一身好物攻却学不到有用的物攻技能——这绝不是设计者想要的结果。因为从第三世代开始，暴鲤龙的物攻技能就在不断得到补充增强，充分发挥出自己应有的物攻能力。耿鬼也是个著名的例子，在前三世代中，耿鬼空有130的特攻却没有一个本系特攻技能，当玩家还在怀疑这是不是设计者有意限制耿鬼的实力时，到了第四世代起耿鬼的双本系特攻技能就统统到手了。

《口袋妖怪》经过了五个世代的发展，像这种“高分低能”的情况已经越来越少，但还是有些PM还是生不逢时，自己空有一身优秀的种族值，却无法在对战中展现出应有的实力。这种情况对于设计者来说算是平衡性方面的失误，因为它们并没有达到设计者的既定目标；对于玩家来说则是多了几只中看不中用的花瓶PM，因为它们实在没有像样的战术可用。很多玩家试图挖掘这些花瓶PM的潜能，但与游戏大环境对抗显然是不现实的，不如展望一下未来，期待它们在《口袋妖怪 X·Y》中咸鱼翻身吧！

下面笔者来列举部分生不逢时的高种族PM，并分析它们实力不济的原因，而且

这类PM在新作中是最有可能得到大幅度强化的，各位读者朋友届时不妨多关注下。另外，笔者参考Pokemon Online官方网站的WiFi OU对战环境下的各个PM使用率统计，从这数十万场样本里统计出的使用率以及使用排名中，应该可以直观的反映出这只PM应有的实力。

No.289 懒猴王
——负面特性矫枉过正



种族值总和：670
使用率：0.40%
使用排名：179名
同种族对比：海皇牙，WiFi神兽战第1名，使用率30.69%

懒猴王的超高种族值与拖累自身能力的负面特性，一直都是《口袋妖怪》中的热门话题。平心而论，懒猴王0.40%的使用率不能算是特别低，这从它排在179位的名次就可以看出来。况且懒猴王也不能和同种族值的海皇牙去做对比，一个特性是拖累自身能力，一个是数一数二的逆天特性，里外里的差距太大了。在第三世代中懒猴王还算是一只比较强的PM，它超高的物攻能力和普通系技能威力的优势，差不多可以弥补行动能力的缺陷，这也是设计者的既定思路。但从第四世代起，大部分属性都增加了高威力的攻击技能，普通系技能不再具有先天的威力优势，这使得懒猴王的伤害输出能力比起主流物攻PM足足差了一大截。而设计者又没有解决这个问题，所以懒猴王就“一夜回到解放前”了。

懒猴王在第六世代能否重返热门行列我们不得而知，如果设计者真要加强它的话，最直接的办法就是加一个普通系的蜻蜓点水，让它攻击完就可以立刻换下场，不受到负面特性的拖累。另外通过技能来改变自身特性也是个不错的法子，笔者倒是期待普通系能学会一招“气合入魂”，把自身特性变为肝魂，当然这个可能性恐怕是微乎其微。不管怎么说，我们还是期待下懒猴王未来的表现吧！

No.486 雷吉基加斯
——负面特性自废武功



种族值总和：670
使用率：0.09%
使用排名：278名
同种族对比：海皇牙，WiFi神兽战第1名，使用率30.69%

雷吉基加斯的设计思路和懒猴王一样，都是靠一个负面特性来拖累自身的高种族值。可能有很多玩家比较喜欢雷吉基加斯这只PM，但从它可怜的使用率就能看出来它的尴尬地位，“史上最弱的高种族值PM”绝对非它莫属。

雷吉基加斯的主要问题在于“慢启

动”这个特性实在是太有杀伤力了，懒猴王的懒惰特性好歹还能让它出来打一打，而慢启动特性则是直接让雷吉基加斯武功全废。在如今快节奏的对战环境下，耐久能力不具备绝对优势、没有回复技能，甚至连保护、见切、飞空/潜水/挖洞这类拖延时间都没有的雷吉基加斯，想拖到能力完全恢复的第5回合是几乎没有可能的。如果要用这只PM，就只能在双打或三打中想办法把它的特性换掉，但这样做的效果其实还不如直接派上强力PM直接攻击来得好。

由于雷吉基加斯在游戏中也算是神兽级别的PM，想必设计者也不愿意让它在第六世代也这么弱下去。笔者个人认为一个简单的解决办法就是新增一个类似于神奇空间的技能“逆转空间”，效果是交换场上所有PM的物攻和特攻的能力值。因为神奇空间就是先交换PM属性面板的基础能力值，然后再计算能力等级和特性修正的效果，所以采用同样计算规则的“逆转空间”正好可以弥补慢启动特性的负面效果。考虑到雷吉基加斯能学会几招像样的特攻技能，如果愿望成真的话它的使用率应该会成倍提升。

No.648 梅萝爱塔——形态切换华而不实

种族值总和：600
使用率：0.45%
使用排名：169名
同种族对比：达库莱，WiFi神兽战第4名，使用率18.55%

梅萝爱塔0.45%的使用率要说不算特别低，但它好歹是一只幻兽，其他幻兽要么在WiFi OU中直接禁用，要么在WiFi OU中有很高的使用率，相比之下梅萝爱塔就相形见绌了，和无限风光的达库莱真的是天壤之别。梅萝爱塔的能力、招式和特性这几方面都没有任何问题，在战斗中切换形态的能力也是它的最大特色，但它毁就毁在这个切换形态的能力上。

《口袋妖怪》自从第三世代起就引入了切换形态的概念，但在战斗中切换形态却是第五世代才加入的。两者的最大区别在于前者可以当作多只不同的PM来分别独立使用，而后者则是真正的一人分饰两角。要说起来战斗中切换形态是挺不错的玩法，但设计者似乎忘记把努力值和性格修正的因素考虑进去，注重特攻特防的歌声形态梅萝爱塔和注重物攻速度的舞步形态梅萝爱塔这两种能力倾向截然不同的形态，居然使用相同的努力值和性格修正，这实在是太坑爹了！这使得玩家要么干脆放弃舞步形态，要么让歌声形态的梅萝爱塔先凑合用着舞步形态的努力值和性格，玩起来真的很憋屈。同样受影响的PM还有不倒翁特性的达摩狒狒，相信玩家在对战中想赢的话是绝对不会用它的。

要解决这个切换形态系统与努力性格相冲突的问题其实不难，只要让梅萝爱塔在切换形态后直接改变能力值而不是种族值就可以了，如果可以的话甚至可以将能力等级也一起改变。这样的话玩家在培养梅萝爱塔时可以重点照顾特攻和特防，梅萝爱塔在战斗中先使用冥想强化特攻特防，然后再找个恰当的时机切换成舞步形态，让特攻和特防分别变成物攻和速度，这样玩起来的感觉一定很不错。而不倒翁特性的达摩狒狒，以及第六世代中新增的能够切换形态的PM，希望都能采用这个直接改变能力值的算法，这样它们才能实现设计者的既定目标。

No.492 谢伊米 陆地形态——两种形态天壤之别

种族值总和：600
使用率：0.32%

使用排名：196名

同种族对比：达库莱，WiFi神兽战第4名，使用率18.55%

天空形态的塞伊米是一只非常强大的PM，它不允许在一般WiFi OU环境的对战中使用，而在神兽战中也非常厉害。相比之下，陆地形态的塞伊米则是“后娘养的”，它的六项种族值是毫无特点的“全100水桶型”，特性也比天空形态差了一大截。在众多强大的草系PM中，虽然塞伊米的种族值很高，可“水桶型身材”却浪费掉不少能力优势，只有专属技能种子核融这一个优点，整体实力自然达不到神兽应有的水准了。

陆地形态的塞伊米要想达到天空形态的实力强度，就必须把自然回复这个不适合它的鸡肋特性换掉，仅仅给陆地形态塞伊米新增技能是不行的，因为两个形态是技能共通，靠技能加强陆地形态的同时也会让天空形态变得更加逆天。如果改变特性的话，像叶绿素、太阳力量、绿叶防御这些特性既比自然回复好用，又符合塞伊米的草系PM身份。其中叶绿素特性是最厉害的，配合晴天下的生长，让陆地形态的塞伊米俨然成为一个加强版的妙蛙花。不过《口袋妖怪》迄今为止还没有替换掉已有特性的先例，而单独给其中一个形态新增特性也同样不合规矩，看来陆地形态的塞伊米想要咸鱼翻身还是很难啊！

No.377 雷吉洛克——岩系防御外强中干

种族值总和：580

使用率：0.11%

使用排名：268名

同种族对比：波尔托罗斯，WiFi OU禁用，神兽战第42名，使用率3.41%

雷吉洛克自出生起就是一只非常冷门的PM，在第三世代和第四世代的对战中几乎无人问津，而第五世代的使用率也仅比雷吉基加斯多出0.02%。雷吉洛克作为史上物理耐久最高的PM，特殊耐久方面也有来自沙尘暴的可观加成，先天能力如此优秀的岩系盾牌PM落得如此下场，只能说是岩系PM重攻轻守的大环境导致的结果。我们从PM的使用率统计上就可以得知，使用率超过1%的岩系PM都有一手不错的攻击能力，比如擅长追击的巨甲龙、拥有“岩+格斗”双本系攻击的特拉奇昂、速度奇快且物攻不弱的化石翼龙，以及物攻极高且攻击技能丰富的战车暴龙（多刺菊石兽因规则问题被限制出场），而像雷吉洛克、壶壶龟这些更侧重防守的岩系PM，使用率一下子就降下来了。



我们知道岩系PM大多都有不错的物防种族值，据统计岩系PM（最终形态）的平均物防种族值有119，远远高于其他属性，这也是设计者想要表达出“岩石比较坚硬”的理念。但事实上这个理念并没有被很好的贯彻下去，因为岩系PM的抗性实在不怎么样，虽然它们的物防水准很高，但却被格斗、地面、水、草这几个属性的常用物攻技能所克制，而且也无法抵抗大多数属性的物攻技能。这使得岩系表面看上去是一面厚实的城墙，实际上则是一捅即破的窗户纸，另外钢系PM的整体物防水准比岩系低不了太多，而抗性方面则是判若云泥，所以雷吉洛克这样的PM自然不受

青睐了（雷吉斯提尔的使用率就比雷吉洛克高出3倍左右）。在第六世代中，笔者对岩系摘掉“外强中干”的帽子这一点并没有什么信心，毕竟属性相克关系不是轻易可以大幅度改动的，希望防守型岩系PM能多在技能方面获得一些补偿，发挥出它们应有的实力吧！

No.481 艾姆利特——样样通不如一样精

种族值总和：580
使用率：0.04%
使用排名：318名
同种族对比：波尔托罗斯，WiFi OU禁用，神兽战第4名，使用率3.41%

在580种族值这一阶段的从神兽中，可能很多人没想到艾姆利特的使用率最低，而且居然只有0.04%。处于这个使用率阶段既有小忍兽、伊布这种非最终形态PM，也有大针蜂、大舌头这类种族值极低的PM，艾姆利特的种族值能比它们高出200点不止，与它们为伍实在是太丢身份了。当然我们有足够理由相信，艾姆利特的真实实力绝对不会和它们持平，但它如此冷门的原因，也值得我们好好分析一下。从能力上来看，艾姆利特的表现还是很全面的，既能攻击又能防御，既能物攻又能特攻，既能直接攻击又能干扰消耗，笔者打心眼里很喜欢这只可爱的小家伙。可问题在于，《口袋妖怪》的战斗系统和对战环境，并没有给这种全能型PM提供足够的生存空间。

因为一只PM在一次战斗中可以使用的技能只有4个，玩家在配招时很难做到面面俱到，所以全能型PM往往不能完全发挥出自身的全部实力。举个类似的例子来说，梦幻可以学会所有的技能机器和定点教学，这其中包含了大量优秀的物攻技能和特攻技能，比一般PM学会的攻击技能多是梦幻的其中一个先天优势。但在实战中梦幻能使用的攻击技能也只有4招，和一个只会4个攻击技能的PM相比，可能只有“让对手猜不到梦幻有什么攻击技能”这点优势而已，不能直接转化为能力强度。而在那些不限制技能栏位的游戏中，全能型角色的表现就相当突出了，比如在早期的《勇者斗恶龙》系列中，能抗能打、能魔法能加血的勇者职业绝对是团队中最厉害的角色。

除了全能型PM在对战中不易发挥能力的原因之外，造成艾姆利特如此冷门的另一个因素，就是激烈的同属性PM竞争。读者朋友应该知道，组队时一般情况下都不宜使用太多同属性的PM，而艾姆利特正是处在这个“八仙过海各显神通”的超能系PM行列中。抛开超能系神兽不谈，像宝石海星、光精灵、胡地、重钢蟹这些超能系PM，各自都有一手其他PM无法模仿的绝活。能力全面的艾姆利特和这些专注于自己特长的超能系PM相比，先天就吃了很大的亏，想要跟它们去抢夺这一个超能系PM的上场名额，实在是难上加难。

虽然把《口袋妖怪》这个“4技能栏位”的经典设定扩充到5技能甚至更多是没有可能的，但从历代游戏在系统上都有大刀阔斧的改进来看，既然像“区分物攻特攻技能”这种玩家长期以来的殷切希望，以及打破三形态进化规则的MEGA进化系统都能变成现实，那么让那些学招丰富的全能型PM在战斗中切换一套全新的4技能配招，还是值得我们期待一下的。

No.479 电风扇电鬼——兄弟相残何其哀哉

种族值总和：520
使用率：0.05%
使用排名：315名
同种族对比：洗衣机电鬼，WiFi OU第14

名，使用率9.95%



使用率0.05%电风扇电鬼与艾姆利特一样处在最底层的位置，因为比它们使用率更低一个档次，就是那些不适合携带进化辉石的非最终形态PM，在正常情况下不会有玩家去使用它们。换而言之，电风扇电鬼、艾姆利特以及同使用率的PM，是最冷门的PM。

电风扇电鬼真的有这么弱吗？想必大部分读者朋友都会给出否定的答案。电风扇电鬼拥有不错的耐久和优秀的抗性，再加上自身注重消耗干扰的打法，理应是只很强的PM才对，就算浮游特性和飞行属性相互重复，也不应该为电风扇减太多分。电风扇之所以处于如此尴尬的境地，完全是拜它的孪生兄弟洗衣机电鬼所赐。洗衣机电鬼确实是一只非常厉害的PM，“电+水”在属性相克方面本来就有极大的先天优势，而浮游特性又帮它屏蔽了地面系这个重大属性弱点，这从某种意义上来说是对游戏平衡性的破坏。哪怕把洗衣机电鬼的种族值下调100，或是只允许洗衣机电鬼使用3个技能，相信还有很多玩家愿意使用它。我们对比一下其他家用电器形态电鬼的使用率，电烤箱电鬼使用率0.53%、电冰箱电鬼使用率0.28%、除草机电鬼使用率0.21%，它们的使用率比洗衣机电鬼低这么多，显然是因为“同图鉴编号的PM在队伍中只能使用1只”的游戏规则限制。

类似的情况还有神兽战中的阿尔修斯，考虑到很多玩家对这只拥有17形态的PM都非常感兴趣，我们就来看看它各个形态的使用率吧。

形态名称	使用率	形态名称	使用率	形态名称	使用率
普通形态	23.40%	幽灵形态	10.58%	钢铁形态	1.70%
格斗形态	1.56%	神龙形态	1.26%	岩石形态	1.00%
植物形态	0.95%	黑暗形态	0.82%	闪电形态	0.76%
海洋形态	0.62%	大地形态	0.37%	火焰形态	0.37%
寒冰形态	0.29%	超能形态	0.20%	剧毒形态	0.15%
昆虫形态	0.13%	天空形态	0.09%	—	—

很显然，普通形态和幽灵形态的使用率远远超过了其他形态，正是因为这个该死的“同图鉴编号限制”，让那些有一定特点但整体实力略逊一筹的其他形态几乎没有用武之地。

笔者认为，设计者之所以为电鬼和阿尔修斯等PM设计这么多形态，初衷一定是为了丰富玩家的选择，现在这种某形态一枝独秀的局面一定不是他们想看到的。要解决这个问题，除了适当放开“同图鉴编号限制”外，还要进一步做好细节，真正突出把每个形态的特点。比如说阿尔修斯的各个形态，完全应该在学招和种族值方面体现出差别，类似于各个形态的迪奥希斯那样，仅仅是换个属性那有什么意思呢？而电鬼即便不改变目前的学招和种族值设定，为各个形态设计不同的特性，也是完全必要的。我们对这一点应该有信心，因为“多形态PM”是《口袋妖怪 X·Y》的一个系统重点，既然设计者能考虑到MEGA进化形态的使用条件，又为MEGA进化形态区分出XY两个版本，那他们也应该会意识到阿尔修斯和电鬼这些多形态PM身上目前存在的问题，希望新作能给我们一个满意的交待吧。

口袋画廊



栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。

企鹅

绘：CandyMew



超有感觉的写实风格的钢帝企鹅和圆企鹅。

伊布甜筒

绘：猫猫



甜筒上叠罗汉的伊布们超萌……



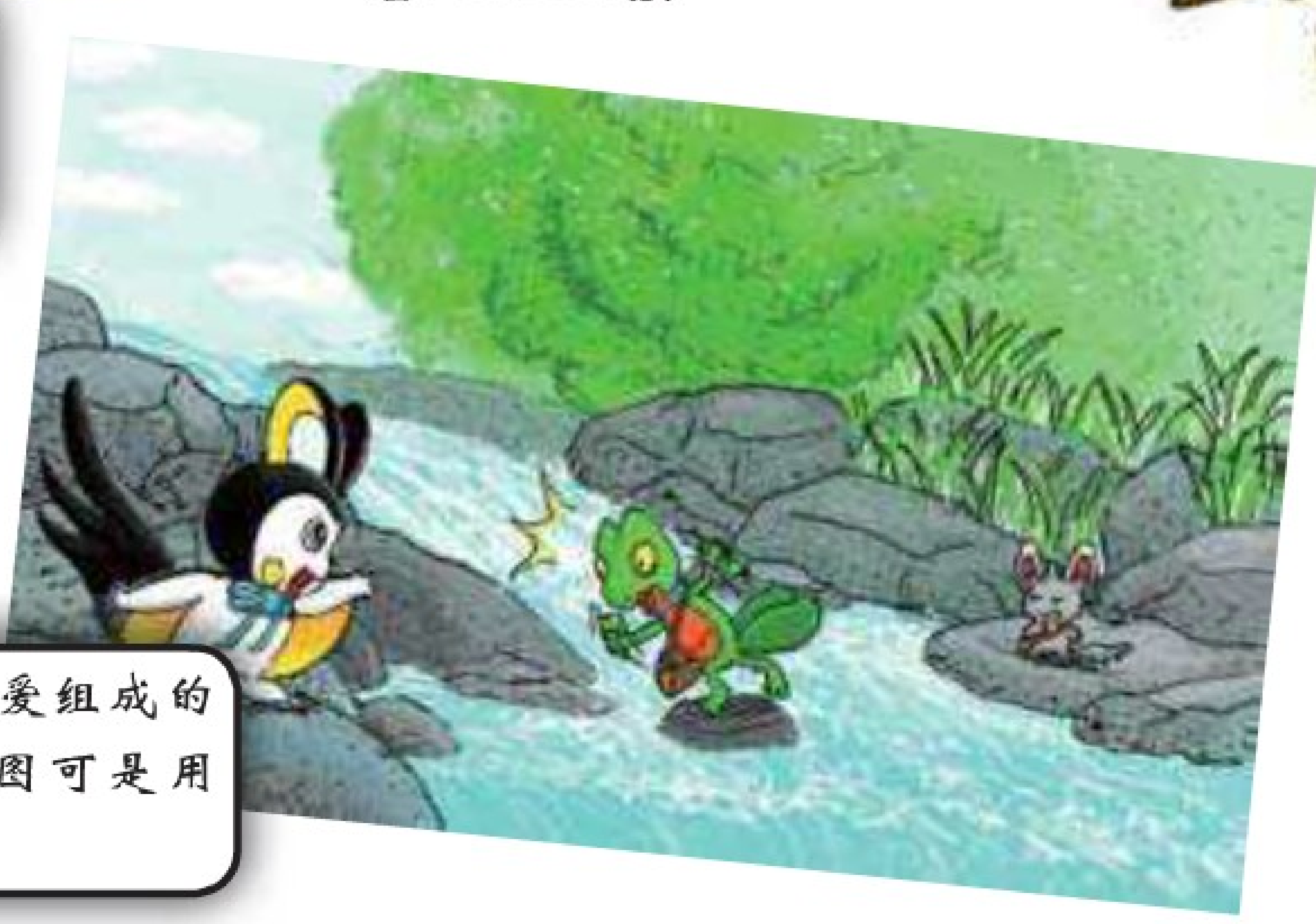
光娘和艾娘

绘：Kazuki樱

图中的信息量还蛮大的哎。

探险队

绘：西瓜



三个小可爱组成的探险队——这图可是用3DS绘成的哦。

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



当这辑《口袋玩家》上市，我们大家就要开始面对一件重大事件：《口袋妖怪X·Y》发售，玩哪个版本呢？培养哪些口袋妖怪呢……种种问题还是很让大家纠结的。而对于还没入3DS甚至在初三高三的朋友更是暂时只能观望——没关系，《口袋妖怪》是可以玩很久很长的游戏，大家只要保持这颗喜爱《口袋妖怪》的心，顶多一年差不多就能如愿以偿地玩上了。

美丽的《宝石》

总觉得《宝石》版本的芳缘地区是最美的，无论是地图景色还是细节景色，可能是因为我初次接触《口袋妖怪》玩的就是《宝石》版本吧？从那时起我就喜欢上了《口袋》，真希望《宝石》版本能复刻，让我重新产生一次对起点的眷恋。

大连 夜空

半夏：《宝石》的确美……

乌冬：而且是最开始不觉得有什么特别、但会越玩越觉得美。

阿鲁：可惜，第五代没有复刻，慢慢等第六代在3DS上复刻吧，同学！

马修：慢慢等，相信我，有《金·银》重制的珠玉在前，《宝石》版的重制不会让大家失望的。

玩家画廊扩大版·超古代幼儿园

上海 蚊子

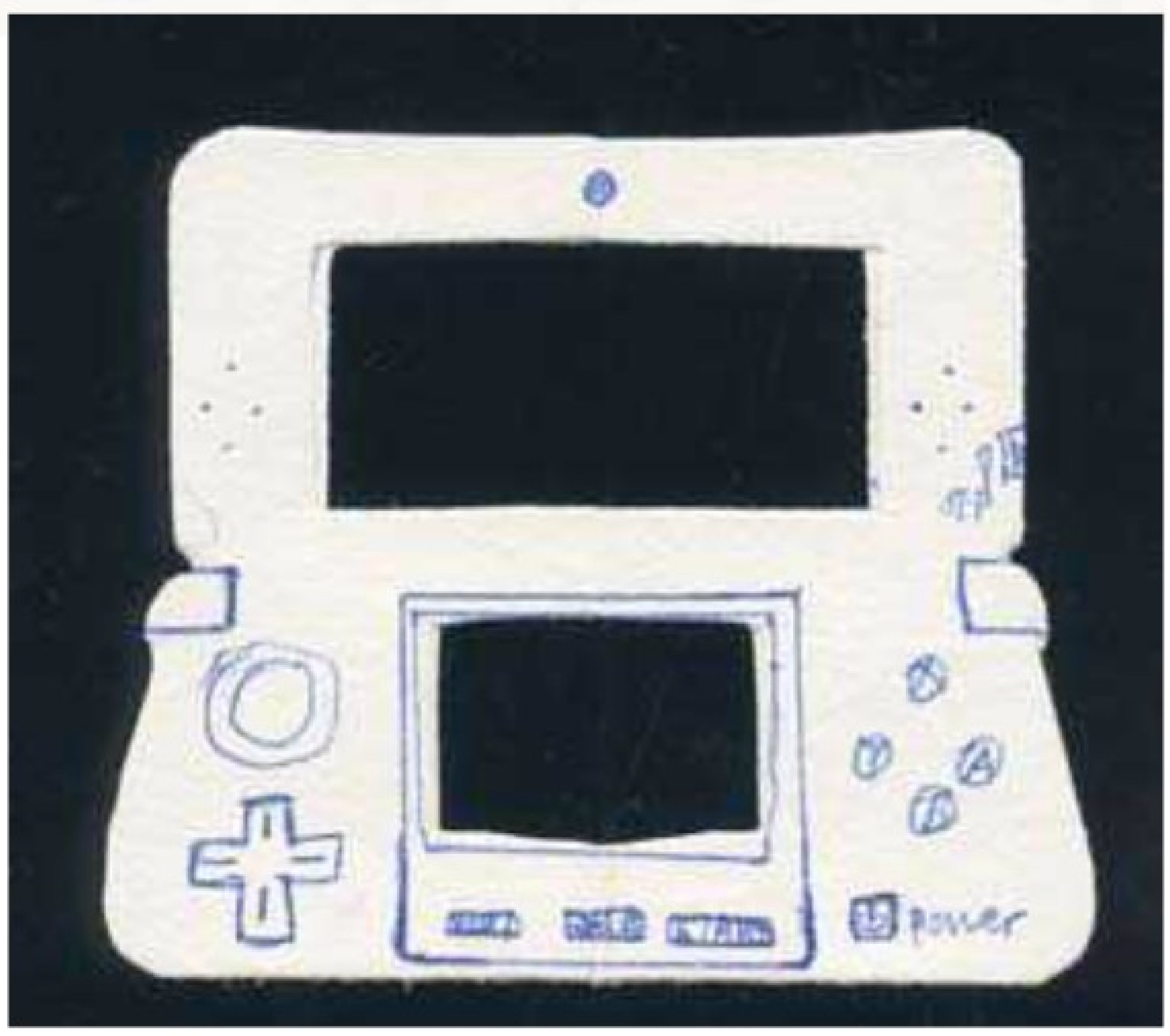


马修: 三个超古代口袋妖怪看着都圆滚滚的。

关于3DS LL

你们好，我叫廖又树，家中排行老二，次子，兄弟三个。2013年的1月、3月买了5本《口袋玩家》，很喜爱，真的很好看。看到57辑介绍的3DS LL真的好像要，攒钱中。NDS电板上有MADE IN CHINA，会不会是盗版？编者们觉得3DS是日版好还是港版好，能直插插排上吗？等我攒够2000，就可以买3DS LL/3DS XL+正版《口袋》了。

上海 廖又树



▲廖同学自制的3DS LL纸板模型。

阿鲁: 读者们的动手能力都这么强!

库玛: 扫描出来的看起来有些奇怪啊。

乌冬: 不是盗版，很多世界品牌的游戏机和手机都是在中国加工，所以有“MADE IN CHINA”的字样——真是假冒的话你根本没法玩NDS游戏。

马修: 版本的话看你想玩多少游戏了，想多玩游戏就买日版，不过对中文非常执着的话也可以考虑港版。价钱么，主机和游戏加一起1500，用不上2000的。补充说下：这位同学的小说已经同时收到，但小编没有时间给敲到电脑上……而且小说栏目从来是非开放征稿，于是原稿替你先保存着。

没时间玩

我会告诉你我攒了6辑《口袋玩家》和10辑《掌机王SP》没看吗？吐血啊！上了高中就没时间了，DSTWO烧录卡还坏了，我的心血啊！买了《牧场物语》，就更没时间玩了，全是眼泪啊（TT）。

丹东 幻蝶の梦

乌冬： 现在的学生压力都好大，才上高中就这么忙。

阿鲁： 不科学，我高中时候怎么没这么忙？

半夏： 那是你自己不着急好吧。

马修： 多攒些一起看其实也蛮过瘾的，想想学生时代买合订本啥的。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
大连	冰雪容颜	2380315174
福安	囧啊囧	874617371
泉州	keason	992636618
三明	口袋·七风	1265252399
上海	Ku	1509088614
上海	雪夜梦之幻	425004470

折纸

班上折纸风盛行，纸鹤、玫瑰、心……男生也开始心灵手巧了，想折个口袋妖怪来着，难度是五颗星……只好折爱心鱼了，心形加上眼睛的囧折法……

汕头 吴昊

阿鲁： 你们班全班都在玩折纸？

马修： 小学时候我貌似也很喜欢折纸，不过很多都忘了哎……话说折纸更多的时候是看创意。

乌冬： 对，马修桌上现在还放个几年前他跟风折的奔跑的纸鹤，一点都没创意。

玩家画廊扩大版

●大葱鸭进化

广州 冰须熊甜筒



马修： 看了专题《我们要变强》画的大葱鸭进化版，解说很有官方图鉴范儿。

68辑调查之游戏初始的路边狗、门前鸟，你最喜欢哪个？

路边鸟们吧，因为最终进化后普遍威严感十足，又可以飞空。不过《BW》的豆鸠做得略有点孱弱啊。

大连 凌随意沫

路边鸟普遍看着炫一些。

上海 大城

喜欢门前狗，因为它长得很可爱，很吸引人。

上海 顾春军

我看好火矢鹰，不过貌似还没出（００）……

大连 王PK

约泰利犬吧，跟我家的小狗长得好像。

贵州 Temmy

小拉达！因为我玩《口袋》第一次被灭队就是玩初代刚开始只有一只小火龙在血红时被小拉达一下撞死的……出于对强者的尊敬，我喜欢上小拉达了。

上海 小圆抱枕

雄性花斑鸠，别管厉害不厉害，两个大冠子特拉风！

广州 魔法师

音速鼬吧，修长的身体很好看，还能学会很多地图技能，速度也不错。

桂林 Puka

还是更喜欢波波，是我玩《口袋妖怪》抓到的第一个野生PM啊。

杭州 丘比卡

69辑调查之回顾下《黑2·白2》让你惊喜的设定

第一次遇到闪光真的好惊喜，第一次用红白球抓神兽居然成功了！

广州 Ringslay

莱希拉姆居然和冰龙合体！我和我的小伙伴都惊呆了。

广州 伊布

果然还是冰龙吧，合体进化什么很有爱啊（喂，不是进化吧）。

来宾 萌源

可以抓卢卡里奥等旧怪，N很帅（动画里的），其实还是《X·Y》进化得比较多。

上海 麒麟

《黑·白》和《黑2·白2》还是比较喜欢的，尤其是黑白两大神龙，用起来很爽。

广州 BBT

《黑·白》中进化形式的改变。

上海 大城

达摩娃娃和愣头蜥蜴吧？这两只的动态动画好可爱有木有！

南宁 天天

天箭大桥吧！太宏伟了，下面还有大卡车路过！

南昌 铁蛋火车侠

第一次成功进入梦世界，一瞬间感觉很奇妙……

上海 叶子

N城堡，管风琴的音乐太赞了！

章鱼

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明"口袋玩家"字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
–	65	口袋画廊	对决	稿费发放方式
燐	66	口袋画廊	白龙和黑龙	稿费发放方式
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
FOUR	65	口袋画廊	元祖鸟	稿费发放方式

口袋群交流区

群介绍约300字。群名称中尽量不要有繁体名、日文汉字以及火星文（群交流区刊登的群资料为玩家投递资料，与《口袋玩家》及小编无关）。

群名：Poke MOE
群号：210973213

这里是福建三明《口袋妖怪》交流群，欢迎各种青春、活泼、热血的玩家（萌妹）的加入哦！外地的玩家也同样欢迎！在这里，你可以讨论有关有关《口袋》的一切：可以分享培养精灵、对战的心得，也可以YY比基尼少女精灵球的藏身之处，要商量去哪里面基也没问题。当然 也可以讨论一些无关的话题，吃货、音游狗、猛汉等经常在潜水。我们因为《口袋》聚到一起，也因为《口袋》而认识许多人，我们正在努力营造热闹的气氛，只为天下同好！所以，快加入我们吧！

玩家画廊 口袋版

汕头 天空の蚯蚓



马修：所谓的树大招风，皮神被各种猥琐化的次数也是最多的。

马修：我觉得吧，变成小球獭后手太短已经很难摸全五官了……



上海 筱纯

上海 kiki



马修：怪盗皮神，这POSS多帅！

汕头 冰空的花束



马修：这表情、眼神，尤其那发型，多帅！



马修：发现同时喜欢《口袋妖怪》和《塞尔达传说》的读者还真不少呢。

上海 口袋林克

口袋聊天室

画廊的画稿的尺寸、规格如何？请不要磨灭我的信心。还有通关《黑2·白2》后好无聊，怎么办？

大庆 小9

马修：老生常谈了，规格的话，宽度最低为600像素；如果是手绘板，那么扫描到电脑直接发来即可；如果即原稿，建议不要超过大16开，因为编辑部的扫描仪大小有限。至于通关后无聊，先把精灵收集齐，再决定接下来的目标吧，对于《口袋妖怪》来说，通关才是真正的开始。

《X·Y》要出了，又是轮回，初三那年出《黑·白》，今年高三出《X·Y》，又得高考后才能玩了，不过可以伺机入手3DS了，加油争取ing

汕头 班牙的皮卡

马修：各位新晋的初三党、高三党都加油，拿出咱们口袋玩家的毅力和执着，拼上一年！

有天发呆盯着《口袋玩家》送的台历看，无意中发现第一页上有修哥的头！

汕头 俺是农村来的

马修：那辑封面的确隐藏了本人的小编形象，除了我，封面画师西瓜树的自画像也在其中哦。

带骨棒的的嘎啦嘎啦和钢钻鼹鼠哪个更好？

上海 闪光の火耳狐

马修：应该是钢钻鼹鼠吧，本身强大的物攻配上沙游特性的速度，攻势比嘎啦嘎啦要凌厉得多。

我开金手指后100级的藤王蛇被5级的妙蛙种子打死了，太惨了！

昆明 林瑞

马修：所以说金手指什么的要慎用，真的会出各种意想不到的结果的。

《空探》、《灵银》、《黑白》、《黑2》，用正常手段集齐图鉴太辛苦了，怎么办？

北京 黑洲非人

马修：先让自己平静下心情，然后不要急于求成、慢慢去收集，就会乐在其中了。最后用正常方法实在收不到的，当然也可以用金手指或修改器，但这样得到的就不要和人对战啦。

你知道吗？我在乡桥下忍到要砸机了还没遇到乘龙，所以现在还没有，求其他得乘龙的方法啊！不要用金手指。

深圳 淅淅沥沥de雨

马修：乘龙在乡桥下抓是最方便的啦，方法是在空地来回跑，等桥下看不见的地方出现漩涡，立刻下水并用黄金喷雾剂防止遇敌，然后拉网式搜查。注意乘龙是触碰遇到，垂钓不会钓到。

《口袋玩家》一上市，任天堂那面就出新消息了（= =|）。

上海 麒麟

马修：这的确是个很尴尬的事情……还好游戏马上发售了。

3DS都出那么久了，《突击队》怎么还没有新作！

厦门 炎之羽

马修：我也很奇怪，而且第六世代马上到来，《突击队》这空的时间也太长了……

某天玩《灵银》，用大师球抓了一只很普通的狃拉……修哥行行好送我一个大玩偶吧！

三明 口袋·七风

马修：其实大师球我历代都收藏用，还不如你这有实用价值。至于玩偶么，多寄回函表多参加抽奖啦。



汕头 兔斯鸭

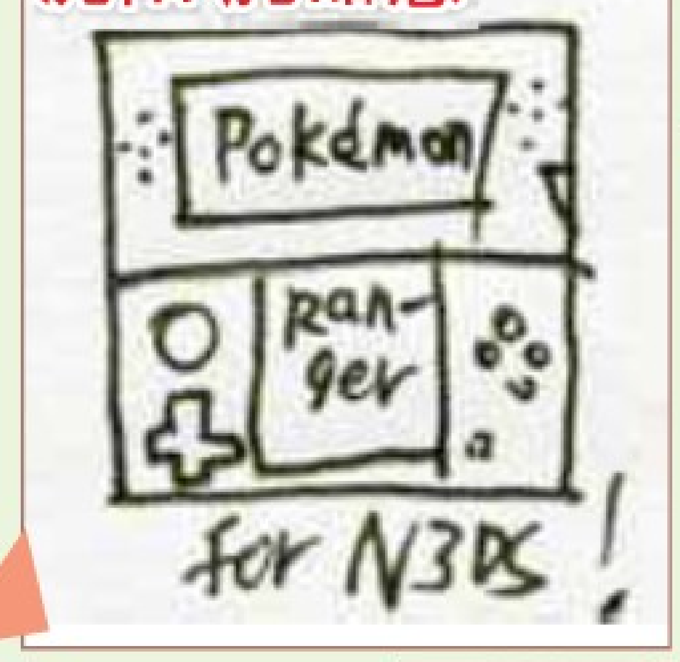
马修：戴的面具很有意思，像切开的鸭蛋似的。



厦门 百变怪马修

马修：百变怪变成的马修，略吓人。

马修：话说《突击队》整个把第五代给跳过去了……



沈阳 腌甜葱

马修：虽说微笑应该是笑不露齿，但达摩娃娃这应该也是微笑了。



马修：米卡尔鬼这脸实在是太有特点了。

呼和浩特 Spiritomb



桂林 Evelan

马修：这伊布太萌了……



无锡 Robert

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

新纪元正版 大抽奖！



为了庆祝《口袋妖怪》最新世代的到来，本辑《口袋玩家》继续举行正版《口袋妖怪 Y》游戏抽奖活动，来试试运气吧！

《口袋玩家》70辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、70辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。209辑，定价：14元；210，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



嘉宾:DD、零猫 / 主持：马修

准备好了吗?

马修： 来吧两位，玩家秀，正式开始！第一个话题：《口袋妖怪 X·Y》要来了，你们准备充分没有?

DD： 正在省吃俭用存钱买《Y》版！

马修： 零猫呢?

零猫： 已经预订了，不过就是发货要很久，预订的人太多了。

马修： 哦? 3DS都准备好了么?

零猫： 今年过年就已经入手了。

DD： 我的3DS已经入了两年了，之前买过几张卡娱乐了一下。



马修： 买的什么呢?

DD： 《口袋迷宫》、《MH3G》、《启示录》等。

零猫： 我只买了《口袋迷宫》，《启示录》好像买不到。

DD： 其实可以去买二手的嘛，我很多卡都是入二手的。

零猫： 个人来说不怎么喜欢二手……

马修： 不喜欢二手的正常。

DD： 我一开始也不喜欢的但看到自己的钱包。

零猫： 之前买了个二手卡，没玩几天直接让我哭死了。

DD： 为啥?

零猫： 唉，卡带直接分离……

DD： 至少我还没遇过这种状况……卖家的问题还是快递?

零猫： 估计是卖家的问题。

马修： 什么卡? GBA的还是NDS的?

零猫： NDS的R4，不过这些不算什么了，上个月我更悲催的说。

马修： 什么事情?

零猫： 就是那R4烧录卡，玩着玩着就死机了，然后重启下，烧录卡的东西居然全没了，可怜我的存档啊……

马修： 那是TF卡的事，你确定你的TF卡是原装的么？

DD： 赞同！我那张4G的用了四五年都没事！

零猫： 我确定是原装的！

DD： 换张TF卡测试一下就知道是烧录卡问题还是TF卡的问题了

马修： 没法测的，再差的TF卡也能坚持一段时间。

零猫： 后来我直接把NDS给放弃了。

DD： 我有时还会玩玩《BW2》的“PWT”。

零猫： 我用那张问题很多，高三玩的时候问题特多。

马修： 八成是碰到假货了。

DD： 遇到黑商家了？

马修： 我去深圳的华强北的手机批发市场那看的，廉价的组装TF卡，100元1大张，1张上有100多个TF卡，什么牌子的都有，那种TF卡谁要遇上是真倒霉了。TF卡的事不是小事，发现有问题及时备份更换才是上策的。

DD： 我以前也是不常备份导致各种悲剧啊……

学生党、正版

马修： 其实任天堂会笑着说：“让你们不买正版。”

DD： 老任腹黑……

零猫： 没办法呀，正版对我们学生来说消费不起来。

马修： 话说，现在3DS破解又止步了……正版对你们来说压力怎样？比如说，要攒多长时间的零花钱？

DD： 起码……一个多月吧，而且还要省吃俭用才行。不过刚上大学花了挺多冤枉钱就是了。

零猫： 我起码半个月，也得省吃俭用。

马修： 什么冤枉钱呢？

DD： 各种原本可以不吃的贵价餐，说白了还是到了新学校各种嘴馋

马修： 也不错啊，都享受到了。

零猫： 我一个月要吃200多元的伙食，如果以前的我估计不止那么少了

马修： 不花钱体验的话，会一直惦记的。以前要多少？

DD： 我的话……伙食费最少都要500

马修： 男人能吃嘛。

DD： 我吃很少的……但学校的饭菜真的好贵，随便两个菜就7块了。

零猫： 以前要500左右了，我几乎每餐都要吃三四份肉，不然吃不饱

马修： 果然都很懂得省钱么？

DD： 我还有收藏CD的爱好……平均两张就一个3DS游戏的价格了

零猫： 你喜欢收藏谁的？

DD： 日本歌手的CD啊，Aimer……估计你们不认识的

马修： 3DS正版果然很便宜么……

零猫： 那是人家DD消费得起呢，我最多入入游戏的手办。

马修： 手办这坑貌似更大……

DD： 有时真觉得自己买CD干嘛，买了又不听就摆在那。

马修： 消费满足感呗，买了花钱心疼，不买天天全身都疼——你自我感受下是不是？

DD： 是啊，变成了碟奴就出不去了，我还想入《口袋》的OST，很喜欢《口袋》里的音乐。

马修： 口袋OST绝对值得入啊。





DD: 一张平均要两百多人民币，暂时还收不起啊。

马修: 对了，零猫收哪些手办?

零猫: 上次漫展入了6个《英雄联盟》的手办，差不多可以买一个正版的带子了。《口袋》也有很多。

马修: 6个手办才相当于一个正版，也不算贵啊。

零猫: 不过当我买了以后我就心疼了。

DD: 我的购物清单都排满好几页购物车了……

马修: 买了心疼只是花钱那一下。

零猫: 那可是半个月的伙食

马修: 想买还不买那才难受……

零猫: 也是的，不买有时睡觉的时候都会惦记着。

马修: 话说你预订的《X·Y》到底多少钱?

零猫: 348元，加上邮费365

DD: 我看中的那家店也基本这个价

马修: 《口袋》一直都供货充足，炒价现象很少。

DD: 为了《口袋》我都放弃第一时间入手《MH4》了，毕竟《口袋》是从小学一年级玩到现在的。

马修: 前一阵《怪物猎人4》都炒到400多了……

DD: 是啊是啊，看到都吐血。

零猫: 表示《MH4》还没入手的说，多数只玩《口袋》的游戏

马修: 那算你少花了不少钱，《MH4》炒价炒得挺厉害的。

DD: 身边的机友都入《MH4》了就我还没入……

补充自我介绍

马修: 忽然想起来漏个事，你俩……补一下自我介绍。

DD: 噗。

零猫: 呵呵，好啊，DD你先吧。

DD: 大家好，我是DD，爱好研究音乐，还喜欢玩翻唱……要多长哦（←_←）。

马修: 各种宅女特性啊！再说说是哪的人? 男孩女孩?

DD: 广东韶关人，看我这么萌肯定是男孩子啦……

零猫: 大家好，我叫零猫，喜欢宅动漫，天天蹲在宿舍不出去，广东东莞人，其实我男的（但有一些人没搞懂我男的女的）。

DD: 谁叫你QQ、微博都写女的……

零猫: 我之前说我是男的根本没人信，后来我也干脆改成女的算了。

马修: 其实从网上来说无所谓男女啦……

DD: 我貌似一开始也以为你是女的（=_=）。

马修: 那后来你怎么知道不是的呢?

零猫: 我告诉他的，别把我当女的。

DD: 他自己说的呗，一开始我还想居然有妹纸要加我……没事，反正我女人缘很好，初中班主任还叫我花王（-_-||）。

马修: 现在你们这年龄，说实话，有女人缘没啥用。但等你到婚龄，那时候有女人缘，才超给父母省心呢。

零猫: 其实也很快了……

DD: 我刚上大一三周，软件班，7个女生（-_-||）。

零猫: 我是工商管理的，女生有一半

马修: 唉，这大学真是……一般到大学毕业，男生到婚龄了，女生直接晚婚晚育了。

零猫: 有些人在大学就结婚了。

马修: 对稳定性表示怀疑啊，没有经济基础还整天柴米油盐，很脆弱。话说DD你们班的7个女生岂不超受欢迎?

DD: 现在女汉纸多，总觉得还隐藏着腐女什么的。

马修: 那好啊，起码是宅圈子的。

零猫： 我们这只有女汉子，有些还特暴力。

游戏、家人和老师

DD： 下面开始讨论女汉纸了么……

马修： 别！回归正题，你们《口袋》都玩多少年了？

零猫： 我开始玩《口袋》是初一吧，那时候借同学的GBA玩的，那时候他玩《蓝宝石》，可我那时候什么都不懂。

DD： 我是从小学一年级到现在……13年了吧。当时我玩我外甥的。



马修： 你外甥还真听话……等等，你小学一年级时候你外甥多大？

DD： 那外甥是我最大那表姐的儿子，比我还大咯！后来我家开始卖GBA我就直接开始拿家里的玩了——跟鲁叔一个性质。

马修： 开游戏店的土豪啊！

DD： 第一次玩《绿宝石》就是我从偷店里的卡（←_←），然后躲在窗帘后面跟同学一起玩。

马修： 自己家店里的么……

DD： 是啊，偷柜台里的，然后在家偷着玩

马修： 家里没发现？

DD： 其实我偷的时候就被我妈看到了。

零猫： 你妈妈估计装没看见。

DD： 当晚立马暴打一顿……

零猫： 呃……话说你让我想起一件事。

DD： 啥事？

零猫： 当初我上课玩NDS被老师抓了，后来老师没收我的，你猜我说了什么？

DD： 猜不出来。

马修： 你一拍桌子指着老师的鼻子：“你等放学的！”

零猫： 不是啊……

马修： 哦，说的是“你等毕业的”？

零猫： 不是，我说这是英语的翻译机，我没想到那老师信了！

DD： 哈哈哈哈，这个梗貌似也见过其他人说过

零猫： 我说的真的，还好我拔了带子，不然估计他也不信。

马修： 更关键是敢于冒险，万一老师懂行呢是吧？虽然NDS长得和翻译机的确很像。

零猫： 收了那也没办法，顶多被人骂一顿。。

DD： 我都不敢带去学校玩……

零猫： 我那时候住校的。

马修： 下课和放学让不让玩？

DD： 估计他是上课玩的吧。

马修： 也是……有老师在，似乎是正课，非自习是吧？

零猫： 我是上课玩的，不是自习。不过比起别人我这不算什么。

马修： 别人怎样？

零猫： 有人还打扑克下象棋。

马修： 想起老港片的差班了，学生们在课堂上互相打闹……

零猫： 我这里用那些环保袋

www.dooland.com

零猫： 呵呵，初中的时候，10多个人在讲台下的插座充电，然后插座冒火花，把那老师吓死了。

DD： 确实是不安全，很容易出事故的。

马修： 那绝对是插排的问题，一般的充电器没事。

零猫： 是啊，10多部手机，用一个排插，而且那插座还经常漏电。然后10多部手机都被德育处的主任收了。

DD： 我之前也被收过手机……

零猫： 我高三被收过一次。

马修： 游戏机没被收过吧？

DD： 游戏机倒没。

零猫： 游戏机被收一次。

马修： 游戏机看着一般都比较低调，跟文曲星似的是吧？

最好听的《口袋》音乐

DD： 想问个音乐的问题，你们觉得《口袋》游戏的哪首BGM最好听？

马修： 很多啊……这个其实没法挑的。

零猫： 很多都不错的啊

DD： 或者说印象最深的。

马修： 最深刻的啊，《心金》收服凤凰吧。

DD： 这个我记得马修你说过。

马修： 是，太深刻了，晚霞满天。

零猫： 那BGM也确实很好。

DD： 当时我也是下午收服凤凰的，那个画面真的好美啊。

马修： 零猫最深刻的是啥？



零猫： 《黑·白》初始的镇子，听那个心情蛮舒畅的。突然忘了镇子的名字了。

DD： 我去听听，我的话是《宝石》的三马桶。

马修： 《黑·白》的音乐真的很赞啊

零猫： 很多音乐都很棒啊

马修： 神曲超多的，比如打馆主到最后一只PM时候，一周目通关……

零猫： 是不是鹿子镇啊？

马修： 对！其实历代的初始镇子音乐都超棒的。

零猫： 同意，若叶镇也很不错的

DD： 初始镇的音乐都很安宁，给人回家和怀念的感觉。

马修： 对！尤其是打完联盟回去，跟游子归乡般的感觉……

零猫： 是啊，整个人都很放松。

DD： 之前听过一些外国的演奏，眼泪都要流下来了。

从MEGA进化说起……

马修： 不知道第六代的初始镇的音乐是怎样的啊……

DD： 没多久就发售啦。

零猫： 一说第六代，我就想哭了。

马修： 怎了？

零猫： 感觉很多PM太坑了，尤其是几个MEGA进化的我一看，哇这是卖洗发水的广告么？

马修： 哈哈，你玩的世代太多啦。

DD： 其实当初看《黑·白》的造型我也觉得很奇怪的，现在不也习惯了么？

马修： 其实这也得益于机能进化。

马修： 你说的是哪个卖洗发水广告啊？

零猫： 电龙还有什么的。

马修： 其实也是可以解释的通的啦，毛长了产生静电才多……

DD： 看消息说只有以前的精灵的能MEGA进化。



马修：你们认为第六代PM没有MEGA进化这消息的可信度到底多大？

DD：我个人觉得应该会有吧……不然不公平的感觉。话说MEGA进化这个设定真的不会破坏战斗公平吗？

零猫：不会呀。马修：一局战斗只准MEGA一次，而且MEGA进化的没法携带其他道具。

DD：但能力和特性都变了，原本很硐堡的精灵MEGA进化后不会更硐堡么。

零猫：那也平衡了很多。

马修：有的MEGA进化到底怎样还是看看才知道的，比如叠翅鲨龙，两攻高了但速度慢了。这对速攻手的影响有多大？

DD：我喜欢玩消耗，速攻个人感觉太脆了……

马修：MEGA花神在等着你。妙蛙花MEGA进化后的特性是厚脂肪，冰和火俩天敌属性给和谐掉了。

零猫：这特性太……

DD：好特性！

马修：那MEGA老喷你们觉得怎样？晴天特性哦，晴天下火攻……

DD：样子……感觉比另外两个好。但我玩雨天队。

马修：哈哈，那就MEGA水箭龟吧。

DD：鸭神才是我主力。

马修：哥达鸭么……DD放出了哥达鸭，无天气特性发动，雨停了。

零猫：哈哈！

DD：不不不，是莲蓬怪，我没用过哥达鸭啦。

零猫：那你试试呀。

马修：哦，那个鸭神太给力了，其实天气战你可以多备几手的。

DD：当初玩《宝石》被米可利的鸭神影分身全miss灭队。

零猫：3代我都会选水跃鱼。

DD：我对巨沼怪和重钢蟹一见钟情！

零猫：我也很喜欢巨金怪

马修：看出来了，你选的不是帅的，是那种厚重的能守能攻的，是吧？选美有五项呢，我们也要从各个角度来欣赏PM不是？

DD：以后会不会有选丑大会啊……

马修：你们觉得哪个最丑？

DD：最丑啊……那个叫啥来着？

零猫：其实也没最丑的。

马修：比最帅的还难选是吧？

DD：《黑·白》的……电加地那条笑得很猥琐的鱼，看得我毛骨悚然。

马修：哈，是电鲶鱼，而且是动态地笑。



零猫：其实也不是很猥琐啦。而且觉得丑的进化以后都很强大。

马修：那最帅的呢？

DD：最帅的……我选灾兽，虽然没用过他。

马修：这次有MEGA进化啊，速度上来了！

DD：是啊，感觉还行，能接受

零猫： 最帅气的我觉得就是卢卡里奥了，而且没进化的时候还很可爱。

马修： 说到这我想起件事，佐罗亚克也是站起来的狐狸，很多人觉得帅；可火耳狐进化了站起来，为啥大家都觉得雷呢?

DD： 因为火狐看着像女的?

零猫： 叶藤蛇也很像女的，而且傲娇，我特喜欢。

DD： 藤叶蛇我倒用过，一开始也是看他顺眼，但实际用起来好难，本系技能占了大多数。

马修： 虽然火耳狐进化后命名很女性化，但绝对有公的，相信我。

零猫： 像母的必须要雌性的，就像莎娜多，有公的……不要。

马修： 主角PM从来都男女比例差很大的，而且汉子占大多数，还是别对自己的火耳狐的雌性别抱太大期望。而且，当年买官方攻略本，还得个爷们性别的哥特米尔呢，因为那个梦特性的注定是雄性的

零猫： 呃?

DD： 噗。

正版与双版本

马修： 我记得DD是买《Y》版，零猫呢?《X》版还是《Y》版?

零猫： 也是《Y》

马修： 好吧……你们两个朋友竟然不错开。

DD： 因为封面比较帅！不过我还可以改的啦，还没下单。

零猫： 我就觉得《Y》的主神霸气。

马修： 也是，实在不行可以去PGL上换。

零猫： 都买了，那就最好！

DD： 貌似很多人都这么想的。

马修： 我应该就是都买……以前是俩版本玩，这次应该也差不多。

DD： 马修你这是在拉仇恨值！

马修： 从《金・银》就玩俩版本啊。

DD： 穷人哪敢玩俩版本

零猫： 各种羡慕妒忌啊。

马修： 我也是穷啊，而且是不光没钱时间也很少的穷人。

DD： 咱们没收入……

马修： 你们也不用养家不是……

DD： 以后工作可能也会……双版本吧?

零猫： 估计也要等工作以后了，毕竟我们还是消费者。

马修： 还是保证一个正版吧。话说你们有没有《黑・白》或《黑2・白2》的正版卡?

零猫： 没有

DD： 木有……只有《心金》正版卡。



马修： 呃……看下官网，第五代往第六代传，得用正版卡。那个啥，《口袋妖怪银行》那30元年费，你们打算交不?

零猫： 现在用不着，以后或许会吧

DD： 不会，我玩几百小时都装不满五个箱子的。

马修： 几百小时，你不抓新PM、不选种么?

DD： 会啊……但都会选中目标，不合适的就……放生。生蛋的也是。

马修： 我忽然觉得放生这个说法挺安慰人的。

零猫： 难听点就是抛弃么……反正我抓过

的PM再怎么垃圾也不会放生的，顶多放盒子里。

DD： 突然觉得我好残忍……玩新一代扔旧一代。

马修： 其实也没啥，本身就是数据，劝自己想开点就好。我是代代传送，不过我的箱子貌似也从没满过。

DD： 除非收集全精灵才可能满吧？

零猫： 我是直接修改器的，条件有限。

马修： 收集全了空间的确紧张，好在我都是俩版本一起玩。

零猫： 我电脑箱也用不完。

DD： 所以口袋银行会有多少人用呢……

零猫： 估计我也会弄一个，虽然现在说不用。

马修： 会很多吧，要知道，很多人就都是从《宝石》开始传承的，有的还各种战术的配一只。

零猫： 表示本来没有继承过。

DD： 我都没试过传承……

马修： 从这代开始你们可以尝试了，有正版就可以。

零猫： 那是必须的。

DD： 是啊，终于是正版党了。

马修： 你不是早有《心金》了？

DD： 二手卖出去了……

零猫： 你卖我多好……

马修： 其实如果有需要传承的，可以淘个二手的。这代开始就好好享受正版吧，《口袋》的正版绝对是VIP服务。

零猫： 其实我最近也很缺钱。

DD： 10月买《Y》版、11月买CD……

马修： 同缺钱，我10月《X·Y》，11月《重装机兵4》……为啥大家都没觉得钱够呢？

DD： 钱这种东西就没充足过，估计12月再入《MH4》了，说着都是泪啊！

零猫： 之前存过2000多，后来发生一些意外又变穷了。

马修： 正常。

DD： 正版玩家真是伤不起啊……

马修： 300元对于攒钱的学生党也不是小数目。

结束寄语

马修： 说起来时间不早了，今天谈话就到这吧，两位跟读者说个寄语？

DD： 话说我们聊的话题会不会太广了些（=_=）……

马修： 不会。

零猫： 不会呀，这样才有意思。

DD： 又来了，我每次都被你们否定，好忧伤。

零猫： 摸摸。

马修： 哈哈，不是否定，是换一个角度肯定。

零猫： 希望大家继续支持《口袋玩家》吧，也多支持一下《Pokemew》，觉得猫伊的漫画很不错——这样吧，再想不出来了。

马修： DD呢？

DD： 今晚聊得好开心连厕所都忘记去了（汗），因为大学附近简直就是山区，所以连《口袋玩家》都买不到！要不我考虑网购算了，也请大家继续支持《口袋玩家》哦！最后小广告，微博：XXXX。可以留微博么？

马修： 当然可以，其实你们该在自我介绍时候就留的……

DD： XX自喜_Aimer，会不定期发发翻唱什么的，请各位多多关照。

零猫： 那我也留个微博好了，我微博名叫雷犽灬提莫（名字很土的说）。

零猫： 好吧，修哥忙去吧。

DD： 总觉得很难整理……

马修： 放心吧，出来你们自己都会觉得惊喜的。

www.doolard.com

口袋自由谈

本辑收录的是一个口袋玩家的故事，在我们的故事中，除了游戏、动画这些，往往也有很多其他相关的难忘种种，长存于我们的记忆中，每每拿出，都会感觉温馨而美好。把你的观点、你的看法、你的故事写成“自由谈”发来，共同交流我们作为口袋玩家的游戏人生吧！

我的口袋妖怪传奇

文/口袋小杰

“只是因为在人群中多看了你一眼，再也没能忘掉你容颜，梦想着偶然能有一天再相见，从此我开始孤单思念……”伴随着《传奇》的歌声，不禁想起一直陪伴着我的《口袋妖怪》，现在想想，我的《口袋》历程就仿佛歌中所唱的一样——宁愿用这一生等你发现，我一直在你身旁从未走远。

走入我的生活

记得那个时候我在上小学，偶然一天回家发现电视里在播出一部新的动画片《宠物小精灵》，从片头曲小智高喊的那一句“我得到神奇宝贝了”开始，我就被小精灵们深深地迷住了，在第一集中小智因为睡过头没能挑选到三主角之一、但是却意外选到了当时还被翻译成比卡超的皮卡丘，二者刚开始还显得很不搭，但是经过一些磨难以后，他们竟然配合得那么默契，实在是让人羡慕至极……当时正在上小学的我，被这种神秘的生物深深吸引住了，一放学我就飞快地跑回家，生怕落下一丁点剧情，哪怕是片头曲，我也不想错过。

然而幸福的日子是短暂的，有一天我依旧如往常一样飞快地跑回家，熟练地打开电视调到熟悉的频道，期待新一集的剧情……我却没有看到那个熟悉的画面，哪怕是片头曲都没有听到，我懵了，当时脑子一片空白，静坐在那里很久，心想要是再也看不到了怎么办……那种失落感至今犹然记得，久久不能忘怀。我一次次地安慰自己，可能是今天电视台播放失误，明天就会好的。第二天，我依旧同前一天一样放学飞回家，心中既忐忑又期待，然而

我再次失望……

我伤心了很久，绝望了，直到有一天，学校里突然流传起了《宠物小精灵 特别篇》的漫画，当时此书简直如狂风骤雨般袭来，席卷整个校园，教室里、走廊里、操场上……到处都能看到几个人聚在一起看《宠物小精灵 特别篇》漫画的场景，大家议论纷纷，探讨着下一册什么时候会出、剧情又会是怎样的……真的是不亦乐乎。那时候我每天下课都去报摊上看有没有新出的漫画，包括妈妈下班买菜我也让妈妈顺便帮我瞧一眼，直到收集齐了7本。与此同时，《口袋妖怪》的一些周边产品也渐渐走入了大家的生活，具体是分三类：收集类、模型类、电子类。



神奇宝贝大收集！

收集类应该是当时最风靡的，每天放学后同学们都会跑到学校附近的小摊上，购买几毛钱一个小包装袋、里面有粘贴和铁质的神奇宝贝小牌，小牌类有一元钱硬币大小，两种颜色，一种是亮银色，一种是暗铜色，不过做工稍微粗糙了一些，再加上颜色比较单一，实际上收集它的人不是很多；更多的人购买这种小包装袋是为了里面的粘贴，因为有一个专门用于这种粘贴的收藏册，收集齐了可以兑换相应的礼物。后来又有很多其他的厂家相继推出这种收集类的粘贴卡册，例如乐百氏出的贝倍加超神奇宝贝邮票，这些邮票可以贴在随机赠送的明信片上面，集齐也可以换取对应玩具，虽然奖励都是这种兑换礼物的单一形式，但是在当时那个年龄，这些收藏册还是很吸引小朋友们眼球的。在很多的粘贴里，只有一种是脱离这种形式的，那是一种在泡泡糖中附赠的神奇宝贝纹身贴纸，这种泡泡糖价格便宜，贴纸图案色彩靓丽，一共有151种，大家当时为了收集这种贴纸，不知道吃了多少泡泡糖，我最后收集了大概有120种左右，虽然没集齐有些遗憾但

是已经很自豪了，乐在其中。特别值得一提的是后来有很多做工很精美的卡片问世，图案属于镭射闪光的那种，在当时那个年龄光是看到那种卡片就会让你惊喜万分，其中小儿郎的精灵币、大大泡泡糖出的神奇宝贝卡片、奇多出的神奇宝贝进化卡这些是闪光卡片收藏品中的代表作，也是那个时候惟一能和神作水浒卡媲美的卡片，很遗憾的是，想收集齐一整套是比较困难的，这些厂商仿佛永远要和迷恋收藏的孩子们唱反调，每套似乎总有那么几张是无法找到的，实在是遗憾，不过世界万物都没有完美的，沉醉在这个收集的过程中，本身就是一种享受。





模型的幸福感

然后是模型类，模型类基本就是两种：塑料拼装模型和橡胶模型。首先来谈谈塑料拼装模型，纸质的包装盒里面有包含部件的板子（上面有对应安装的编号），以及贴纸和安装图，买回家后先用小剪子把一个一个小部件从板子上剪下来，然后用小矬子磨平毛刺，根据安装图装好，最后贴上颜色贴纸，大功告成，这种模型很独特的地方是某些局部部件是可以活动的，比如皮卡丘的小尾巴、化石翼龙的翅膀等等，但是这种模型一整盒的价格在当时相对偏高，所以能买到一种都是非常不容易的，所以当时只能是存一个多星期的零花钱才能去买一盒，不过从存钱到购买到拼装到最后大功告成摆在那里，实在是很有成就感。还有一种是塑胶模型，现在看来当时学校周边的小摊基本卖的都是盗版的模型，几块钱，也有带精灵球的，不过小时候也分不清盗版和正版，只知道拼命的购买自己喜欢的，然后摆在床边，捧在手里把玩，其实能够每天能看到他们就很心满意足了。总体来说模型类留给我的印象确实不如收集类深刻，也许是获得起来相对容易吧，但是现在看看它们依旧能有当时的那种捧在手里的幸福感。

游戏的乐趣

最后是电子类，电子类基本就是由任天堂挂起的GB旋风了，第一次听说神奇宝贝还推出过游戏是在收集卡册的时候，当时把卡册收集齐可以兑换的其中一种礼物就是任天堂的GB，但是当时每个人对GB的概念都很模糊，只知道是游戏机也不知道具体画面质感是什么样的，直到我去了电玩店看到了真正的GB，才知道什么是真正的《口袋妖怪》游戏，那种诱惑简直是无法抗拒的，于是我毫不犹豫地用积攒了好几年的压岁钱买了一台GBC和《口袋妖怪 黄》（那个时候还没有GBA呢），把GBC捧在手里的感觉是美妙的，我几乎每天都要和它在一起，实在是爱不释手。随着时间的推移后来任天堂又相继推出了GBA、NDS等等，不过似乎还是当时玩GBC那时感觉单纯美好，那时我身边的四个小伙伴在我的鼓动下也相继购买了GB，四个人互相交换精灵，通讯进化，用自己培养的精灵PK对战，几乎每个周末我们都会在一起研究配招，还买了不同的卡带和攻略，比如《金》、《银》、《蓝》等等，现在都的很怀念那时候的时光。现在任天堂又推出了3DS，很遗憾我现在还没有购买，但我相信《口袋妖怪》是一个传奇，会一直延续下去，也相信这个游戏永无终结。

动画的“为什么”

除了以上三类，后来动画也再度回到入了我的生活中。上初中的时候开始流行看DVD，我有一次考试成绩很好，爸爸便偷偷地买了两部《宠物小精灵》动画的光盘送给我，实在是太意外了，当时简直不敢相信自己的眼睛，我小心谨慎的拿出第一部第一集的光盘放入了DVD中……天啊！熟悉的音乐，熟悉的画面，我等了好久好久，终于又看到了，简直是太幸福了！虽然由于学业的原因每天只能看一两集，不过我感觉已经很幸运了。后来我有了电脑，可以从网上看《口袋妖怪》的动画了，每一集的更新，每一部的剧场版，我都没有落下，但是每一次看动画都不由得和游戏联系起来，为什么小智的精灵经过了那么多次艰苦的对战都不能进化成最终形态（比如妙蛙种子、小巨鳄等等）？为什么……我想真正爱口袋妖怪的人，心里都藏着很多为什么，也许这就是口袋妖怪真正吸引我们的地方吧。直到今天，看到小智的神奇宝贝进化、看到小智的对战，还是很振奋，真心希望有机会可以看到小智拿到一次联盟冠军的场景。

《口袋妖怪》经历着从最初探路到完善成熟的进化，而我也已经脱离校园走向社会成为了上班族，也许身在社会中有些身不由己，但是心中依旧保持着一颗口袋妖怪的心，偶尔地写几篇感想投投《口袋玩家》的邮箱，每周看几集最新的《口袋妖怪 最佳祝愿》动画，有时拿出NDS玩玩最新的《口袋妖怪》游戏，周末找朋友一起在网上对战，时刻关注着3DS的动向，偶尔拿出自己的收藏品怀怀旧……耳边依旧是那句《传奇》的歌词：“宁愿用这一生等你发现，我一直在你身旁从未走远。”我想我的口袋妖怪传奇，会永远延续下去！



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 7

前情提要：在斯潘达和电飞鼠艾蒙等精灵的护送下，雪崩山王子、金顶企鹅布林拉普终于见到了哥哥——雪崩山帝国的皇帝、钢帝企鹅波泰西王，在和哥哥拥抱告别后布林拉普正打算离开时，一个哥达鸭在众多可达鸭的护卫下进入了皇宫。

24 拦路者

“王子殿下且慢！”来的哥达鸭正是首辅基卡斯，首辅的位置以前一直是海獭家族担任，但前任首辅、大剑海獭德尔风意外亡故时，其子福特玛尔和奥沙都还小，便由大祭司基卡斯代为辅佐皇帝，如今已从代理变成了正式。

“波泰西王和布林殿下兄弟团聚，没有请首辅大人来吧？”皇后黛维斯瞥了一眼基卡斯，“而且布林来见哥哥，来去随便，首辅大人不请自来还在皇宫中大吵大嚷，不妥吧？”

“呃，在下失礼，皇后恕罪。”基卡斯马上带着可达鸭护卫们对黛维斯深施一礼，礼毕，又对波泰西王施了君臣大礼：“皇帝陛下，接下来臣有要事禀告，请皇后回避一下为好。”

黛维斯轻哼了一声，拉上布林拉普，就往皇宫外走，又被基卡斯制止了：“皇后回避就可以了，王子殿下不用。”

“他跟波泰西王刚才已经断绝了兄弟关系，现在连王室成员都算不上，首辅大人找皇帝陛下禀报大事，这帮家伙自然要回避！”黛维斯也振振有词。

“算了，反正也不是什么大事，都不用回避了吧！皇帝陛下的意思呢？”基卡斯说完看了看波泰西王，波泰西王便唯唯诺诺地连连点头：“首辅说得是，都不用回避。”而此时，一批又一批的可达鸭和狃拉已经进入皇宫。

“首辅大人，这些可达鸭和狃拉是怎么回事？”黛维斯也不服软。

“哦，刚才听到皇宫里面有吵嚷声，我担心皇帝陛下安危，故派来我族的近卫和警察。”说罢不理皇后，对可达鸭和狃拉们下命令，“保护好皇帝陛下！”

“是！”齐声回答后，可达鸭和狃拉们把布林拉普一行包围起来，还有两只狃拉迅速窜到之前布林拉普放出狃拉尸体的地方，仔细看地上——只有一摊化掉的水，但里面并没有血迹，同样也没有什么东西被拖走的痕迹。

波泰西王一句话不说，看着两个狃拉对着那摊水看了半天，之后他们回去对基卡斯耳语了几句，基卡斯勉强笑着再次给波泰西王鞠了一躬：“皇



帝陛下既然平安无事，那我这做臣子的就放心了。”说完看看布林拉普，“王子殿下，没什么事了，你们可以走了。”

“那告辞了。”布林拉普说着，但他并没有看基卡斯，而是再度对大哥和嫂子行了大礼，礼毕，带着波加、阿嘉、艾蒙等转身离开了皇宫。

然而刚出了皇宫，这一行忽然就都动不了了，波加大喊：“谁躲在一边冲我们用超能力？有什么事情明说，别鬼鬼祟祟的！”

“呵呵，这个圆企鹅小兄弟看来也是见多识广。”皇宫外墙转进来一个玛狃拉，身后还跟着不少狃拉和可达鸭，玛狃拉正是雪峰顶城的警队长门罗，而刚才的超能力都是可达鸭们放出来的，狃拉们都已经伸出尖爪，冲着被困的一行逼近。

“住手！”一声呵斥喊停了狃拉们，门罗抬头一看原来是皇后黛维斯，立刻笑脸相迎鞠躬，可达鸭们也停止使用超能力，放了布林拉普等众精灵。

“门罗！你才当上警队长，就想对王子殿下下黑手么？告诉你，就算王子殿下怎么和皇帝陛下吵也是骨肉兄弟，你们敢动他的话，皇帝陛下问责起来，首辅大人第一个拿你当牺牲品！知不知道？”

“呃……我们不敢对王子殿下动手，只是奉命对皇宫来访者搜身……”

“对来访者搜身？”黛维斯冷笑一声，“冰熊们来这里，你们搜身了？还不都像对待大爷那么恭恭敬敬满脸赔笑。”

“对不住，我只是奉首辅大人之命。请皇后不要难为在下……”

“搜吧搜吧！”布林拉普站了出来，“嫂子的好意我们心领了，但这几位兄弟也不能让他们太为难，反正我又没拿皇宫内的任何东西，让他们随便搜好了。”

“就是嘛，也就走走形式，皇后您怎么能这么不信任王子殿下呢？搜！”命



令一下，几个玛狃拉上来围上了布林拉普一行，几个搜一个，这让黛维斯的心提到了嗓子眼，别的不说，刚才她眼看着布林拉普用一个半红半白的球把狃拉尸体放出来又收了回去。果然，很快那个球就被亲自搜布林拉普的门罗跟搜了出来，翻来覆去看着打量，波加知道他一旦按下中间的圆形按钮一切都会败露，刚打算冲上去拼了，没想到被福特玛尔拍拍肩膀，波加心领神会，便没有贸然行动。

果然，门罗注意到了精灵球前方正中那个白色圆按钮，便把前方冲着布林拉普按了按，但是没有任何变化，便看看布林拉普："王子殿下，我知道，这东西是人类研究出来的、叫精灵球的东西，你怎么会有这个？"

布林拉普毫无紧张感，哈哈一笑："门罗你是真傻还是假傻啊，精灵球是用来收服精灵的，我怎么会有那种东西？"

"那你这是？"

"南边财宝镇卖的工艺品，假的啊，随身带着玩的。"

"工艺品？"门罗半信半疑。

"你刚才冲着我按都没什么反应，你忘了？"看门罗还是不信，布林拉普又道，"要不，你再冲你自己按一下按钮？"

"呃，算了，拿回去玩吧。"门罗把精灵还给了布林拉普，又问问其他手下，"你们那都搜出什么没有？"

"报告警队长，他们随身携带的都是探险队、救助队常用的那些东西，没有什么特别的。"

"这样啊，那就请恕在下刚才无礼，王子殿下，请走吧。"门罗冲布林拉普鞠了一躬，同时他的手下也都给让开了路。

25 追杀者

离开皇宫的一路上，布林拉普都没有说任何话，带着大家默默地快步穿行在雪峰顶城的街市，终于赶在关城门前出了城，而一大早猛犸大军集结的城外广场，也由于夜色降临而没有了其他精灵，非常空旷。

"我的天哪！"一直不说话的布林拉普终于长出了一口气席地而坐，气喘吁吁起来，"可憋死我了！"

"王子殿下，你这一道都不说话不歇口气、而且我们这一天没吃没喝，你这到底想干嘛啊？"艾蒙也气喘吁吁。

"拿出随身带的吃的先将就一口吧。"布林拉普不断地四处看，"城里面那么多精灵你知道哪个是奸细？"

"有那么夸张？"

"当然！我问你，你在皇宫里有没有看到我们这一行以及我哥我嫂子以外的？"

"没有……"

"但他们就知道皇宫里出现了狃拉的尸体！而且尸体的位置都知道得清清楚楚！"

"可你毕竟是王子，他们还敢对你怎么样么？"

"你说呢？出皇宫时如果不是我嫂子

及时出来，我们直接就被干掉、然后抛尸这大雪山里了。”

“可我看你哥哥不像是那么阴险的人啊……”电飞鼠艾蒙脑袋简单得很。

布林拉普啃了一口干粮，笑着拍了拍艾蒙的额头：“你这脑袋啊，白长这么大了，很明显，现在我大哥只是傀儡，这雪峰顶城真正大权在握的是基卡斯首辅啊！”说完对大伙道：“这里视野开阔，不用担心近处有埋伏，但各位也请抓紧吃，基卡斯既然知道弄死他同伙的是我们，肯定不会把我们放了，没多久他们就该追出来了。”

“视野是开阔了，可是你就不怕这地下有会打洞的精灵么？”艾蒙又炫耀起自己的理论知识，结果这次直接被同伴土龙诺克给顶了回来，诺克用尾巴敲敲地面道：“这野外的冻土比城内坚硬很多，根本没法打洞。就算大钢蛇、钢钻鼹鼠这些能挖得动冻土，这冻土的温度也受不了的……”

“那……那就放心吃吧！”艾蒙臊得无地自容，也拿出干粮吃了起来。

吃饱了，布林拉普摇摇晃晃地来到陡坡边，拿出精灵球按下按钮，一道光芒闪过，狃拉的尸体、布林拉普主仆备用的带木像的睡袋以及一个红布包袱都放了出来。布林拉普看看那具狃拉的尸体，叹了一声：“所谓的助纣为孽，就是指你这种啊，下辈子好好做个精灵，别去当狗腿子了！”说罢，抓起死狃拉的脚踝，抛到了长年暴风雪施虐的陡坡下面。

接下来正要看看大哥塞给的东西，忽然听到小玛娜菲喊：“城墙上有黑影跳下来了！”布林拉普一惊，赶紧用精灵球把地上的其余东西收回，与此同时波加和阿嘉、艾蒙、福特玛尔等也做好了迎战的准备。波加这次特意叮嘱玛娜菲：“那些狃拉都是恶系的，用超能系技能完全没用，等下我们这么做……”

就如波加猜测，那些敏捷的黑影正是狃拉，几乎就在转瞬之间便来到了波加他们的面前，然而还未等站稳，波加和玛娜菲已经双双使出了冲浪，接着电飞鼠艾蒙滑翔着扑过去使出了放电，首先接近的一批狃拉立刻便倒下了，但紧接着第二批狃拉便杀了过来，而积雪的照映下，布林拉普看到城墙上还在不断有狃拉跳下来。暗



自叫苦的同时，布林拉普猛地用高压水泵击退了再次接近的一批狃拉，对大家道：“我们体力有限，但追来的狃拉不知道有多少，我们还是边打边撤吧！我和福特玛尔都经常从这陡坡上滑雪下山，你们个头都小，拉住我们两个即可。”波加笑笑：“我虽然是人类变的、没经历过这么刺激的事，但毕竟也算企鹅一族，我也可以试试。”“虽然你是新手，但……这个时候多一个能滑雪的也还是将就一下吧。波加你见过大世面，我们该怎么一边抵挡一边退到陡坡那，都听你指挥了。”

“那就恭敬不如从命了！”波加看看大家，“冲浪的射程有限，所以会远程攻击的都以远程狙击为主。艾蒙和诺克都不会远程攻击，你们就负责收拾接近的……”正说着，又一批狃拉已经跳下城墙逼近了，圆企鹅波加、小火鸡阿嘉、玛娜菲王子、金顶企鹅布林拉普和双贝海獭福特玛尔，站成一排，对着进入射程的狃拉们用高压水泵和火焰放射进行攻击，其中阿嘉的火焰放射威力虽然不如高压水泵，但由于对冰系的狃拉们效果拔群因此也是轻易将狃拉们狙掉。不过狃拉们太敏捷而高压水泵的命中率又有限，因此也时不时有狃拉靠近，这个时候便由艾蒙和诺克用雷电球和原始力量就近解决——但最强的一个竟然突破了这两重阻拦，一爪劈向布林拉普，好在福特玛尔反应快用身体撞开了布林拉普，但布林拉普的头顶还是被划了一个大口子，血立刻便淌了出来。

“你们两个笨蛋！”福特玛尔骂了艾蒙和诺克一句后，抽出两把贝壳剑便砍向杀过来的家伙，这时才看清，原来是雪峰顶城的警卫队长、玛狃拉门罗，门罗举起还沾着布林拉普血的大钩爪将贝壳剑挡住，另一爪反手横着砍向福特玛尔的腹部，福特玛尔用另一把贝壳剑挡住了这一击，福特玛尔便和门罗纠缠在一起——无论是速度还是力量，福特玛尔都不如门罗，而其他同伴因为他们俩打成一团又都没法支援，而且还要继续狙击试图靠近的狃拉们，因此完全帮不上忙。打斗中，玛狃拉找个空档高高跳起，抬高了双爪，借着下落的重量重重劈向福特玛尔，福特玛尔见状用足力气将两把贝壳剑擎在头上用力往上一架，这一下不仅腕子发麻，更震得全身犹如过电一样；门罗也觉得整个胳膊如同脱臼般，但也借着福特玛尔这一架再次腾空而起，而且这次是跃向正在用高压水泵狙击狃拉的布林拉普，好在布林拉普担心福特玛尔所以一直在往这边看，门罗跃过来时他躲闪不及索性侧着往后一摔，但颈旁还是被钩爪深深地刺入，门罗钩爪一翻，把布林拉普脖子边的肉生生扯了下来一块，收回了爪子，布林拉普痛得失声惨叫——这一切只发生在一瞬间，福特玛尔看到这一幕惊了一下，便挥舞着贝壳剑冲了过来，门罗早有准备，压低身子一个扫腿把完全没防备下盘攻击的福特玛尔给扫个嘴啃地，接着起身挥起爪子瞄着布林拉普的脖子劈过去，打算将布林拉普斩首。

布林拉普脖子旁被挖掉块肉，血汩汩地往出翻涌，剧痛中当看到门罗再次劈来时，布林拉普积蓄了力量，待门罗接近，一股高压水炮在最近距离当当正正地打在门罗的胸口上，门罗大叫着被喷得飞了起来，接着重重地摔在地上，大口地吐了几口血，想挣扎着站起来却腿脚已经不听使唤了。原本还要去攻击波加他们的狃拉们见状赶紧冲过去将门罗抢过来，而波加和福特玛尔也得以有机会涌到布林拉普身旁，用桔果和伤药进行救治。包扎好后布林拉普坐了起来动动脖子，嘿嘿一笑：“没事，我布林拉普果然是福大命大，这都没事！”而那边的门罗那里，胸口遭到重击又从空中摔下来的门罗已经接连呕了



好几口血了，挣扎着被手下们往后拖，但还是大喊着：“别光管我，别让他们几个跑了……”狃拉们听令，又快速冲了过来。

“玛娜菲，使用冲浪！”布林拉普一说，玛娜菲意识到了，一个冲浪把冲到就近的几个玛娜菲给冲翻，接着布林拉普回身对着身后使出冲浪，然后用暴风雪把那一大片水冻住，拉住阿嘉和玛娜菲便往后撤，同时大喊：“福特玛尔你赶紧拉着艾蒙和诺克从冰上滑到陡坡边再滑下去！我这面拉着玛娜菲和阿嘉，波加你自己滑吧。”“你这才受重伤还能行？”“行不行也得拼，我可不想死！”说罢挽着玛娜菲和阿嘉，对着前方地面使用高压水泵，借着反作用力布林拉普在冰面上迅速后退滑到陡坡边，回身朝着陡坡一跳，肚皮贴着雪地犹如雪橇般快速滑了下去。福特玛尔则将两把贝壳剑踩在脚下，一个胳膊夹着艾蒙一个胳膊夹着诺克，同样对着地面使用高压水泵借着反作用力在冰上后退滑行，到陡边时轻轻跳起来转身，借着惯性落到了陡坡上，踩着贝壳剑亦快速滑了下去。波加也学着他们的样子，退到冰面上、对地面使用高压水泵，但没留意身后，结果接仰翻着摔下陡坡，头朝下连滚带爬翻下去。

狃拉们没想到布林拉普他们会来这一手。接替门罗代管的副队长、狃拉辛迪塞往下看看：“这帮家伙滑雪滑得还真挺快，但我们狃拉也是世代在雪崩山的暴风雪中穿梭疾行的！别让门罗队长失望，兄弟们，给我追！”说罢带头飞身跃到陡坡上，把双趾分到平行，也高速滑了下去，其他跟随的狃拉亦纷纷滑下陡坡……

26 滑雪山道-I

在布林拉普他们从大雪山峰顶的陡坡上的往下滑雪疾行时，天已经完全黑了，尽管暴风雪施虐，但厚厚的积雪也不至于让夜晚中视线全无，起码不会突然撞在突然出现的石头和树上，无论是布林拉普和

福特玛尔，对这大雪山的陡坡滑雪道都非常熟悉，亦早已习惯了滑雪，因此还算一帆风顺。波加那里就非常狼狈了，由于是连滚带爬地往下滑，一旦发现障碍只能手忙脚乱地左右翻滚，结果一个没留神又如皮球一样滚落下去，然后在一块顺着坡翘起的巨石上顺势飞出，波加在空中一阵手忙脚乱后横着摔倒在坡上又借着惯性继续往下滚了一段，最后撞在一棵松树上，松树被这么一撞，树上的积雪便哗啦哗啦掉了下来，把波加整个给埋上了。

就在这时，狃拉们沿着雪山滑雪道追了下来，狃拉们沿着布林拉普他们撤走的三条滑雪痕分兵三路去追，波加滑下的这条滑雪痕又窄又乱，辛迪塞判断这是滑雪新手因此只派三个狃拉去追，其余的分成两队去沿着另外两条滑雪痕追。当三个狃拉追到波加飞出的那块巨石时，三个狃拉彼此看看：“这小子的滑雪技术有这么牛？”“你看这痕迹，他手忙脚乱冲下去的，走吧，应该就在附近了。”三个狃拉说笑完，没有再滑雪，而是从巨石飞身跳上附近的松树，在松树间飞跃穿梭，居高临下扫描着附近的每一个角落，终于一只狃拉发现了波加撞上的这棵松树的异状，飞身从树上跳下来看看树上的雪。喊来了两个同伴：“你们看这棵松树，压在树上的雪掉了一大半，肯定是被撞过。”另一个也道：“我也看到了巨石下的滑雪痕，正好终止在这里。”第三个提出疑问：“可是这周围什么也没有啊？那精灵在哪呢？”

“是啊，怎么没有呢？”最开始发现这棵松树的狃拉道，“难道是会雪遁？”

“不可能，滑雪滑成这个样子明显是第一次来我们雪崩山，雪遁什么的应该不现实吧？”另一个提出质疑。

“但我们在这胡猜也不是办法，继续上树找吧！”第三个提议。

“等等”，第一个狃拉注意到树下的



雪比其他的地方厚，碰了碰两个同伴指指埋着波加的雪堆，两外两个会意，悄悄包抄过来。

波加虽然被雪埋上，但雪比较松散因此没耽误喘气，而且本身是企鹅，不会因为低温包围而受伤，在雪中听着脚步悄悄靠近并围了过来，便知道怎么回事了，当三个狃拉接近时，波加在雪下面猛地使出了漩涡，漩涡夹杂着雪屑突然出现，三个狃拉被吓了一跳都愣住了，波加趁机使出不久前从布林拉普那学到的暴风雪，虽然对冰系的狃拉威力减半，但这暴风雪技能加上原本大风卷起的飞雪还是彻底干扰了三个狃拉的视线，波加扑到其近前使出冲浪冲倒了三个，接着再度用暴风雪将三个狃拉冻在冰中。最后，波加在翅膀尖上运足了力气，对着三个狃拉逐个使用瓦割，破开冰的同时，三个狃拉也都被砍得红的白的往外翻涌。波加看看他们，摇摇头：“本来是怕你们三个在冰里被冻死，但没想到我这三下瓦割要了你们的命。为你们三个走卒造下杀业我不值啊，但也是你们往死逼我在先啊……生死有命富贵在天，有仇别找我，走了！”说罢效仿布林拉普那样，往下坡的方向轻轻跳起，肚皮着地向下滑去。

27 滑雪山道·2

第二路是警队三号副队长莱因，他



这路追的是布林拉普。莱因本身在警队中的职责是负责账务收支的，是文职，不过毕竟是狃拉种族，而且布林拉普也受到重创，所以莱因也被辛迪塞派出来带着20个狃拉去追杀布林拉普。而布林拉普拉着阿嘉和玛娜菲沿着陡坡下滑后，便让他们抓住自己，自己腾出翅膀来改变方向。虽说金顶企鹅用肚皮下滑的速度不慢，但狃拉们在被编为警队前就是世世代代在这雪崩山上穿梭滑雪的村民，这里哪里有石头哪里有树他们闭着眼睛都知道，加上身体轻盈、碰上坡缓的地方还能跳到树上快速穿梭，因此在半山腰的位置追上了布林拉普他们。

“给我上！”莱因发号命令。随行的几个狃拉便扑了上去——如果换做是门罗和辛迪塞会二话不说带头扑上去。但莱因只能让大伙上，狃拉们愣了一下，但碍于莱因是副队长，也只好硬着头皮扑了上去。不过布林拉普毕竟不是静止着等着狃拉们攻过来的，在雪山坡的高速下滑中，让狃拉们全部扑了空，纷纷扎进厚厚的积雪中，狼狈不堪。莱因大怒，赶过来冲着他们呵斥：“一群笨蛋！那么个重伤的金顶企鹅都抓不到！起来！起来！”莱因一边骂着一边踢着尽力从积雪中往出挣扎的同伴们。狃拉刺客们爬出来时，布林拉普已经滑出了很远，“追啊！一群笨蛋，都看我干什么？给我追！”狃拉们心怀不满地把气压下，再次将两趾分到平行，钩爪撑地往后一使劲，在大雪中快速下滑，不消片刻便再度追上了布林拉普一行，这次狃拉们没有等莱因下命令，而是直接对布林拉普使用冷冻光线射击，下滑中的布林拉普虽然无法躲闪，但狃拉们平常很少使用特攻技能，在如此高速中更是难以打中，因此布林拉普一下没挨着，他告诉背上的阿嘉和玛娜菲：“两位抓住我，同时也辛苦下把他们干掉——对了，这是高速下滑，你们计算好提前量啊。”

“没问题！”阿嘉点点头，和玛娜菲回过身，对着布林拉普正身后追过来的狃拉，一个火焰放射喷过去，追过来的狃拉惨叫一声翻倒在地接着顺势沿坡滚下。又在高速中瞄准两个追过来的狃拉，两个火焰放射，狃拉们无一不跌倒沿坡滚下。

“都停下来！你们这些没有基本战斗知识的笨蛋！”赶过来的莱因叫停了继续贸然追击的狃拉们，“你们不知道我们狃拉一族的特攻能力有多差劲吗？”

“当然知道。”被叫停的狃拉们越发讨厌起这个只会夸夸其谈的副队长起来，“但是我们数量多，一起上也能把它重创……”

“笑话！你们自己刚才打中布林拉普一下了？对方那个小火鸡只三发火焰放射可正中我方的三个。无论是你们还是作为目标的布林拉普，你们都是运动的，不计算好提前量怎么能打中？”

狃拉刺客们面面相觑，只好听从这位没有任何战斗经验的副队长的指挥，因为他刚才那番话一点没错，说得他们心服口服。而此时，刚才被打中的三个狃拉也由于在厚厚的积雪中停住了滚动，此时一瘸一拐地回来了。

莱因得意地看看越滑越远的布林拉普，笑笑：“各位不用担心，论在这大雪山滑雪，没有任何精灵比得了我们，各位先来听我安排下！你们三个倒霉蛋就留下保护我吧，剩下的17个，7个尾随

着他们追，用冷冻光线攻击他们，但你们更要小心自己，拼特殊攻击我们没有任何优势，你们只是吸引他们视线，所以自己注意安全！其他10个按照他们下山的路线抄到他们的前面进行伏击，靠近后用各位引以为豪的钩爪来将那些混蛋一击毙命。我就在这里等着接收那三个精灵的首级了，去吧！”

“是！”领命之后的狃拉们先派出7个沿着山坡滑雪道再度追上布林拉普，这次他们没有急于攻击，而是按照莱因所说的那样先是观察布林拉普的轨迹并暗自算计速度差，终于，这7个齐齐地发出了冷冻光线，这下7发冷光线同时打中在布林拉普身上，布林拉普痛得大叫一声，阿嘉掏出个桔果塞到布林拉普口中，回身便使用火焰放射，而此时那7个狃拉却停了下来，坐在下滑中的布林拉普背上的阿嘉发射的这个火焰放射的有效距离被瞬间拉远，没打中。接着7个狃拉又再度追近，二话不说再度同时使用冷冻光线，阿嘉暗暗叫苦，赶紧让玛娜菲使用保护才把这7发冷冻光线挡住，而再度发射火焰放射时，狃拉们已经停下了，于是这下还是没打到。

与此同时，剩下的10个狃拉已经快速抄到了布林拉普的前面，其中5个一字排开伏在雪地里把钩爪尖伸出雪地，打算将肚皮贴着雪地高速滑行的布林拉普开膛破肚，还有5个埋伏在树上以备不测。

在阿嘉和玛娜菲忙于应付身后停停追追的7个狃拉时，布林拉普已经发现了身前雪地中伸出的横成一排的5个尖锐的钩爪，顿时大惊失色，即便改变方向也没用——布林拉普卯足了劲，低下头，对着前方猛地喷出一柱高压水炮，威力巨大的远程技能零距离对地使用带来的反作用力，硬生生地让布林拉普停在了雪地中伸出的钩爪前。布林拉普的急停让原本回身对付7只狃拉的阿嘉和玛娜菲差点被甩出去，稳定一下知道遭到埋伏，阿嘉只好让玛娜菲再度使用保护——保护技能连续使用的成功概率极低，但此时如果不赌一把，他们三个将没有任何生存的机会。

“我们三个能否活下来，全看你了！”阿嘉拍拍小玛娜菲的脑袋，玛娜菲点点头，闭上眼睛……然而他的守护罩并没有出现，保护失败！而这一瞬间，树上的狃拉已飞身跃下抡爪便劈，藏在雪地中的狃拉也跳出现身挥爪砍来，后面追着的7个也发射出冷冻光线密集地射向布林拉普。

一连串清脆的响声发出，10个狃拉们便觉得手臂被震得发麻，他们砍到的不是布林拉普，而是贴着他们出现的保护罩上！玛娜菲使用保护已经失败，这又是谁释放的保护？而这一瞬间，布林拉普也已从使用高压水炮后的体力透支中恢复过来，再度后脚蹬地，在大雪山中继续下滑。10个狃拉们也不容他们多想，和之前那7个合到一处继续滑雪追杀。

追逐中，半空突然响起一声悠远空灵的长鸣，这鸣叫让布林拉普大吃一惊，背上的玛娜菲更是瞪大了眼睛，接着大喊：“布林拉普殿下和阿嘉姐姐接下来都听我指挥！王子殿下，把自己停下来！”“好咧！”布林拉普伸出两个翅膀插入积雪，这次有所准备，所以从减速到停止，后背的阿嘉和玛娜菲都没觉得坐不住。而在停下来的一瞬间，玛娜菲低声说“两位都闭上眼睛”后，便悬浮在空中使出闪光，黑夜中瞬间出现的强光让到达近前的17个狃拉被晃得短暂失明，这短暂的失明令狃拉们乱作一团，滑雪中脚下一乱便纷纷跌倒。“阿嘉姐姐，趁现在去他们中间用大字火！”玛娜菲镇定自若地下命令，让阿嘉非常惊异，但还是照他说的那样跃起身，对着乱哄哄的狃拉们中间喷出了一个耀眼的大火球，火球落地瞬间向五个方向炸裂开为一个“大”字，巨大的威力加上



火系对冰系的拔群效果，让众狃拉们在集体哀嚎一声之后便没了动静。当阿嘉准备再度使用大字火送这17个刺客归西时，玛娜菲用超能力硬生生停止了阿嘉接下来的行动：“阿嘉姐姐，他们已经重伤，不会威胁到我们了，不要杀死他们……”

正在这时，莱因带领三个缓和一些的部下也赶到了，亲眼目睹了玛娜菲制止阿嘉对狃拉们下死手的一幕。之前夜空中的那声长鸣就让他震惊不已，而如今眼前更出现了传说中的大海之圣灵玛娜菲——由于玛娜菲在布林拉普背上一路迎着暴风雪快速下滑，之前波加和阿嘉给他做的天气娃娃伪装早被破碎，因此此时的玛娜菲王子已经露了原型。莱因远远看着，大喊一声“参拜大海圣灵”便带头跪下，跟着的三个也都跪下来，而那17个死中得活的狃拉，被莱因这么一提醒，也都支撑着重伤的身躯施礼，感谢海之圣灵的救命之恩。玛娜菲看看他们，跟布林拉普说：“我们走吧。”布林拉普点点头，再度趴到雪地上，待玛娜菲和阿嘉来到背上抓好后，双脚轻轻一蹬地，便再度如离弦之箭一般向山下滑去。

确定再没有来追杀的，布林拉普这才长出一口气，问阿嘉：“刚才你听到半空中有一声长鸣吗？”

“有啊！是什么精灵？”阿嘉听到了，一开始也很好奇，但随后便投入战斗便也没去注意太多，这么一提醒才又想起来，“那声音好特别啊！”

“我在露琪亚城和亡灵海窟时都听到过，印象深刻，是海神露琪亚的鸣叫声啊！”布林拉普又想起在海底王城的遭遇，忽然觉得自己经历了这么多已经很能看开生死了，但事实证明，他面对死亡还是远不如想象中那么坦然……

阿嘉没去海底，自然没听过露琪亚的声音，还在半信半疑时，布林拉普提醒她：“有什么奇怪的？你旁边不就是海之圣灵玛娜菲么？”

“哎呀也是。”阿嘉拍拍脑袋，“可露琪亚是海神，这大半夜怎么会出现在这大雪山里？”

“还用说么？肯定是来保护玛娜菲的。是吗？玛娜菲。”布林拉普转而问玛娜菲，而这一问玛娜菲已经陷入了沉思……

夜空中的那一声长鸣，在普通精灵听起来只是空灵悠远，而他却听懂了！那个声音告诉他勇敢地担任起指挥重任，并告诉他该让金顶企鹅先停下来，然后在狃拉们靠近时自己使用闪光让他们短暂失明、再让小火鸡阿嘉用大字火把他们一锅端……至于最后阻止阿嘉杀掉狃拉刺客们则并非那个声音的授意，而是自己的下意识所为。如今听布林拉普说到海神露琪亚以及保护自己，一些潜藏在内心深处的记忆得以重现——大海深处的亡灵海窟，无数因为信仰分歧而战死的大海精灵战士的灵魂等待着黄泉使者夜幽魂们的接收，海神露琪亚却出面阻止和冥王基拉帝纳当场恶战，为了防止两个大神的激战把脆弱的亡魂们冲得魂飞魄散，前世还是玛娜菲公主的自己阻止了他们，承诺用造物主阿尔修斯赋予圣灵们惟一的一次灵魂救赎机会来复活那些因为信仰偏差而互不包容的可怜精灵们，而海神露琪亚则承诺会在暗中

保护自己，然后自己就在玛娜菲城的圣殿中完成了复活仪式，复活了露琪亚城和玛娜菲城的无数战士的同时，自己也完结了前世的生命，轮回为卵……

现在，这些记忆已经找回，小小的玛娜菲没有了之前的天真和好奇，迎着迎面而来的暴风雪，默默无语地听着布林拉普的夸夸其谈……

28 滑雪山道-3

第三路，便是由辛迪塞带领30个狃拉杀手去追杀双贝海獭福特玛尔以及电飞鼠艾蒙和土龙诺克。以往福特玛尔和布林拉普从滑雪道下山都是玩乐的轻松心态，把贝壳剑踩在脚下当滑雪板的同时，还顺手掰两根树枝用来更改滑雪时的方向。但现在不行了，两臂夹着艾蒙和诺克，只好纯粹靠预判和敏捷或闪或跳躲过了下滑中的石头和树木。

“你们能自己抓住我吗？”几次躲闪飞跃之后，福特玛尔便有些累了，问被他夹着的两个家伙。

电飞鼠尝试着顺着福特玛尔的胳膊爬



到肩上，抱紧了肩膀：“没问题！”

可土龙诺克很无奈，动了动鱼一般的身体：“我没有手脚……”

“唉！真没辙！”福特玛尔叹口气，“不过看你这样子，应该可以像企鹅们那样趴下用肚皮滑雪的。”

“不行不行。”诺克练练摇头，“就算肚皮受得了磨，肚子着凉也受不了……”

“好吧……”

虽然福特玛尔滑雪很快，但毕竟还要照顾艾蒙和诺克，因此很快便也被辛迪塞带队追上了。辛迪塞看得清楚，福特玛尔战斗的武器此时正当做滑雪板踩在脚下，便对手下发布命令：“那个牛哄哄的双贝海獭没有武器，各位不用担心，靠近了用钩爪把他和那两个笨蛋救助队员都乱刃分尸！”“是！”

狃拉刺客们逼近了，福特玛尔看在眼里暗暗叫苦。

“怕了么？别忘了还有我，不过我希望你能在他们接近前把我掉个方向冲着后面……”

“没问题！艾蒙抓紧！”福特玛尔自信得很，夹着诺克高高一跳，松开胳膊的瞬间立刻转身接住诺克，落地时再度转身，诺克便面朝后面追来的狃拉们了。

“快打啊！快打他们啊！”艾蒙吓得抱紧了福特玛尔的脖子，不断催促着诺克，诺克生气了：“连波加都知道我没有远程攻击，这么远我能打着？你催什么催……”

正说着，两个狃拉已经接近，诺克闭目凝神使用原始力量，地面的石头便突破积雪腾空而起，还没等抛出，狃拉们便都撞在石头上撞得头破血流，后面的没停住也都纷纷倒下，而且原始力量的作用生效，诺克的全部能力大增，看着比刚才精神不少。

“你这家伙看着笨，实际还不错呢。”福特玛尔依旧一副死人脸和诺克说话，但语气已经不那么冰冷了。

“还是你的滑雪技术好……又来了！”诺克再度使用原始力量，追上来的狃拉再次被打中，这下连福特玛尔都惊奇——这个看着笨拙的土龙，怎么反应这么快？而且随着一批又一批的狃拉刺客被原始力量打倒，诺克也已越发精神起来。但诺克自己似乎也说不出个所以然。

“你这朋友是天之恩惠特性吧？”福特玛尔转而问艾蒙，电飞鼠艾蒙想了想：“应该是吧？什么是天之恩惠特性？”

“你都不知道还说什么应该是……”福特玛尔告诉他，天之恩惠是精灵的一种珍贵的特性，会提升技能效果发动的概率，而原始力量的技能效果是全部能力提升一级，只有天之恩惠加成下原始力量的附加效果才有这么高的概率发动，当然运气好还是占了极大成分的。

而辛迪塞这一路追下来，不仅没能靠近福特玛尔，反倒过半的弟兄被原始力量给砸伤了。意识到不能贴近后，辛迪塞发现，他们追的那三个精灵中，福特玛尔负责滑雪，土龙拦截追击者，而紧紧趴在福特玛尔肩上的那个电飞鼠却完全无作为。辛迪塞一开始在想着那个电飞鼠为什么不帮着反击，想着想着便计上心来。于是把还在追得热情高涨的部下们都叫回来，告诉他们立刻追过去但不要靠近，如此这般……狃拉们领命，三步两步抢到福特玛尔前面，其中两只按照福特玛尔脚踝的高度扯起了绊绳，福特玛尔冷笑一声，轻轻跳起，用脚抓住贝壳剑两下把绳子砍为三截，然而落地时却发现又一条绊绳出现了，紧急之下，福特玛尔迅速俯下身子，前胸套着了绊绳，接着借着惯性带着绳子连带扯着绳子的狃拉一起往山坡下继续滑。

“你们两个把绳子拉住！”辛迪塞一边嘱咐扯绳子的两个狃拉，一边集结起来瞄准福特玛尔发射冷冻光线，精神百倍的诺克赶忙使用原始力量挡住了大部分的攻击，但原始力量挡不住的高度上面还漏了两束，一道打中福特玛尔的后脑，一道正中电飞鼠艾蒙，福特玛尔中了一下但并没被伤到，继续滑雪力求摆脱掉扯绳子的狃拉，却猛的感觉到浑身一阵电麻——艾蒙本来就弱，冷冻光线又对艾蒙效果拔群，剧痛中艾蒙习惯性地使用放电自保，结果没电到任何一个追杀者，反倒是这零距离的电击一点没浪费全招呼在水系的福特玛尔的头上，福特玛尔顿时觉得天旋地转四肢发麻，栽倒在雪中一路朝坡下翻滚，毫无依靠中又紧抱着诺克，诺克也被电到但不像福特玛尔受到的伤害那么大，被剧痛中的昏死过去的福特玛尔死死抱住，而自己没手没脚又挣扎不开的诺克毫无脱身之法。电飞鼠艾蒙在放电中也放开了紧抱着福特玛尔脖子的手，如断线的风筝般被夜晚大雪山的暴风雪给吹得上下乱飞，很快便没有了踪影……



未完待续



文：月神兔 /图：kazuki桜

1 胜负到了关键的时刻，巫妖面对着辛波拉，打出了一道黑色的光球。随着辛波拉的应声坠落，整个群聊频道都骚动了起来。

"不会吧？纯白的幻影要输了？"

"哈哈，他不会是因为碰到妹子放水了吧？"

各种评头论足从窗口上不停地跳出来，在开赛之初，谁都没有想到那个传说中的神秘高手"纯白的幻影"，居然会被一个妹子逼入绝境。

情况的确十分危急，双方都只剩下了最后一只精灵。星夜的魔法使，这个在口袋妖怪游戏界颇有人气的美少女选手拥有的是满血的巫妖而对手纯白的幻影却只剩下一只奄奄一息的奇拉奇诺。虽然奇拉奇诺占有速度优势，但它的威力显然无法将巫妖秒杀，星夜的魔法使将会用她的巫妖后手把奇拉奇诺击倒，赢得这场比赛的胜利。

胜负似乎已经很明显了……

"不对！赢的人应该是纯白的幻影。"突然有个人冒出来提出了相反的意见。

天宇看了看群聊的窗口，说话的是冰空的花束。他记得这个人，似乎在口袋界也算是个小有名气的高手，他曾经与这个人对战过好几次，虽说也明显是胜多负少，但却是少有的几个能给他增添败绩的对手之一。

呵呵，总算来了个明白人啊。天宇在屏幕前笑而不语。

"为什么？奇拉奇诺有技能能秒杀巫妖吗？"

"难道他的奇拉奇诺没有加极限速度？"

其他观众纷纷表示不解，天宇决定用结果来回答他们的疑问，于是他不慌不忙地在屏幕上选择了他要打出的技

能——鼓掌。



奇拉奇诺使用了鼓掌，巫妖无法使用影球以外的技能。巫妖使用了影子球，对奇拉奇诺无效。

整个世界都安静了，原来从一开始就不存在什么绝境，纯白的幻影始终都把胜利牢牢地掌控在手里。只见群聊频道里接连出现了一串串感叹号和省略号，所有观众都默默地保持着队形，用这种无言以对的方式表达对高手的崇敬。

紧接着，星夜的魔法使打出了GG。

2

耶！赢了！

虽然完全没想到居然会被一个女生逼到只剩最后一只精灵，但胜利还是如期而至，这样他就可以继续参加晚间举行的决赛去争夺冠军了。

自从两年前接触到《口袋妖怪》这个游戏以后，天宇就和这个世界结下了不解之缘。他很喜欢这个山清水秀、绿树成荫的世界，与他生活的这个乌烟瘴气的城市形成鲜明的反差，使他沉溺于这个虚幻而美好的世界中无法自拔。

当然最让他得意忘形的还是他在对战中所表现出的才华。他感觉自己有一种特异功能，每当对战进入关键时刻，他就会闭上眼睛，静下心来站在对手的角度去思考，于是对手下一步的行动似乎就会呈现在眼前。

他也说不清这是一种什么力量，只知道每次自己的判断都不会有错。也许一次两次还会被认为是巧合，但无数次的巧合叠加起来，就无法再简单地用运气女神眷顾来解释了。这种神奇的先读能力使他屡战屡胜。

自从他的这个ID纯白的幻影出现在网络上，几乎就没有几个对手像像样样地赢过他，以至于他立刻就成了口袋界的话题人物。但与其他高手不同的是，他从不在各大游戏论坛和QQ群里露脸，最多就是开个潜水马甲去看看别人对他的评价，然后自我陶醉一番。他当然更不会参加网友们的线下聚会，因为他觉得二次元就是二次元，一旦与这个乌烟瘴气的三次元挂上钩，就会变得索然无味了。

但其实这也只不过是个借口而已，真正的原因也许只是因为他太懒、太宅，根本就不高兴浪费时间去做游戏以外的闲事。又或者他是很自恋地把自己当成了口袋界的一颗耀眼的明星，同时他又认为明星就应该有这种遥不可及的神秘感。

所以没有人知道他是谁，更没有人见过他的真容。有段时间网友们曾经猜测他也许是某位知名高手开的小号，但是这个想法立刻就被否定了，因为事实上根本就没有任何人能够保持他那么高的胜率。小号轻松超越大号，实在是有点不科学。

由于没有人能够在游戏以外的任何地方联系上他，所以那些愿求一败的高手们为了找他切磋技艺，都必须日夜不眠地守在游戏里等待他的上线。他很享受这种优待，因为每次只要他一上线，就能立刻同时受到许多玩家的挑战，他可以随意地选

择一个看上去顺眼的对手，然后轻描淡写地满载胜利而归。

他喜欢这种神龙见首不见尾的感觉，纯白的幻影，可谓名至实归。他觉得自己已然成了一个传说。

3

“天宇，请你来回答一下这个问题吧。”班主任赵老师的声音把他从飘飘欲仙的幻想中拉了回来，他这才想起原来自己现在正在上课。

他惊慌地赶紧把藏在课本下面的掌机塞进了课桌，然后走上讲台，对着一黑板不明所以的板书不知所措，紧张得满头大汗。

那是当然，从上课开始他就一直在下面偷偷玩他的宝贝掌机，老师在讲什么他根本就没在听，所以别说是回答了，他就连老师在问什么问题都不知道。

“不！天宇，我根本就没叫你上来。”老师捂着脑袋，摇着头，一脸无奈地说，“我问的是课本上的问题，请你把课本翻到37页，认真听课好不好？”

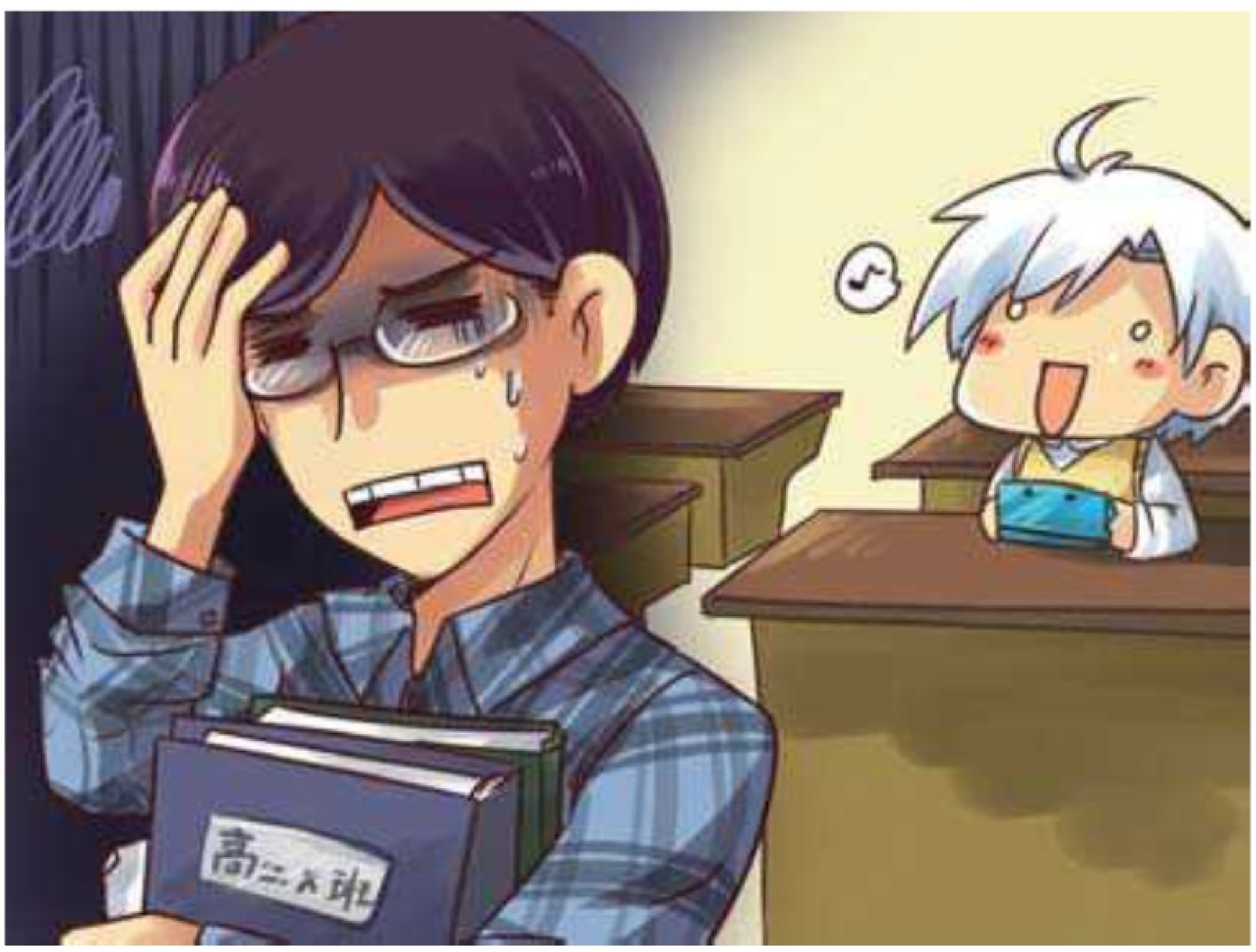
从教室的角落里捉出来的一条发霉的寄生虫。

是的，这才是他的现实。无论在那个虚幻的世界里是多么受人尊敬的强者，但是在现实中他根本就一无是处。没有人看得起他，也没有人需要他。每次考试他总是能把班级平均分拉下来一大截，他觉得老师和同学们一定都希望这个班里根本就没有他才好吧。

果然三次元的世界就是充满了尖酸刻薄啊，要是现实中也能像游戏里那样以训练精灵来决定谁才是强者，那该有多好啊！

话说今天不是周日吗？现在他正参加的这场口袋妖怪擂台赛本来就是选在所有学生都有空的双休日举办的，可为什么偏偏只有我们学校周日居然还要补课呢？这根本就不符合规定嘛！

我肯来听你唠叨就已经很给你面子了好不好？天宇一边心里暗想，一边回到了课桌上。赵老师叹了口气，像是放弃了他一般又请了其他同学来回答刚才的问题，于是他如释重负。



他觉得这样很好，他根本不需要在这个现实世界中保留任何存在感，因为他知道真正需要他的是那个虚幻的美好世界才对。成为那个世界的王者是他惟一的目标。

于是等到风声过去之后，他又再次偷偷拿出了藏在课桌里的掌机。游戏的群聊频道里还在议论刚才那场精彩的比赛，他又陶醉了一番，刚准备下线，突然看见私聊的窗口亮了起来，有人在对他说话。

教室里顿时响起了一片哄笑，尤其是那些心高气傲的女生，个个都用鄙夷的眼光看着他，使他感觉自己仿佛就像是被

他看见屏幕上显示的名字是——星夜的魔法使。

4

咦？是刚才和我对战的那个妹子？

由于他从不在论坛和QQ群里露脸，所以网友若要跟他说话，就只能趁着他上线时在游戏中找他私聊。尽管如此，为了保持高高在上的神秘感他也很少搭理对方，最多只会在一些高手找他约战的时候直接打开对战窗口来回应对方。

但是这次的情况有所不同，毕竟对方是个妹子。

星夜的魔法使，因为经常参加一些网友线下聚会，而且身为女生却有着不凡的对战实力，所以在口袋玩家的圈子里也颇有人气。虽然天宇并没有亲眼见过她，不过他用马夹在QQ群里潜水的时候却经常听网友提到她，据说是个挺可爱的妹子。

对于一个青春期男生来说，就算再怎么中二，有妹子跟自己讲话总还是要心头一动的。于是他赶紧打开了私聊的页面。

“你相信这个世界上真的有精灵存在吗？”

天宇眼前一愣，他没有想到打开页面后看到的居然是这样一句话……

这个世界上真的有精灵存在吗？这是他曾经想过好多遍的问题，他当然是希望有咯，不，他甚至希望自己根本就是生活在口袋妖怪的世界里的。但他也知道，现实就是用来屠杀幻想的。

其实他也曾经问过别人相同的问题，但得到的回答却都是被付之一笑：“哈哈，怎么可能呢？你游戏玩多了吧。”

没有人愿意奉陪他的幻想，久而久之他便也放弃了。反正即便现实世界无法尽如人意，他也可以永远活在幻想的世界里，没什么大不了的。

然而现在，这个几乎已经快被他遗忘的问题居然会从别人的口中再次出现，这么说来，眼前这个素未谋面的女孩，也跟他拥有同样的幻想吗？他本能地觉得自己应该好好回答这个问题才对。

“与其说是相信有，不如说是希望有吧。”他思考了半天，作出了如上的回答，虽然他也知道那只不过是不切实际的奢望，但他绝不希望因为自己的一句话而打破一个小女孩美好的幻想。

这是神秘的ID纯白的幻影第一次用文字回答了网友的问话。

沉默了一会儿，星夜的魔法使又打出了下一句话：“你住在哪个城市？如果方便的话，可以线下见个面吗？”

天宇又愣了一下，他没想到话题居然会跳跃得那么快：“你是说……”他犹豫着问，“线下网友聚会？”

“不是聚会哦，只有我们两个人，我就是想见你一面，可以吗？”

天宇的心在砰砰直跳。只有我们两个？那……那岂不成约会了吗？天宇突然感到一股春暖花开般的幸福感，玩游戏玩到可以把妹，这是每个宅男的梦想啊。况且对面那个妹子看来应该跟他兴趣相投，想必应该会有很多共同话题吧。他第一次觉得活着真好。

可是……这种幸福感也来得太突然了吧，突然得简直就好像……

等等！其中一定有诈！

他赶紧看了看周围，老师还在讲课，周围的同学都目不转睛地盯着黑板，只有他一个人游离在外，恍若隔世。

他想起了刚才那些女生们对他投来的鄙夷目光，如同看着寄生虫一般，不禁喃喃地爆起了粗口：三次元里的女生真是没一个好东西。

在他的眼里，现实世界充满了陷阱，简直草木皆兵。他很害怕，害怕眼前这个看似与他兴趣相投的美少女，到了现实中不知道会变成什么怪东西。所以，二次元

里的美好还是让它乖乖地留在二次元里吧。

于是他最终还是选择了沉默，关掉了掌机。

5

啊……啊……好不容易有了脱团的机会，居然就这样简简单单地放弃了，他觉得自己还真是无药可救了呢。

其实他很明白自己真正害怕的是什么，他只不过是怕让别人知道他这个游戏中的王者在现实世界里其实只是个一无是处的死宅男吧。所以在任何时候，他都不想以真面目去面对那些崇拜他的网友。

接下来的整个下午，他都没有再次开机。但是这并不代表他有在专心听课，他的心仍然留在游戏的世界里，因为他正在思考着该用怎样的队伍去应付晚上的决赛。

在《口袋妖怪》的世界里，即使拥有百发百中的先读能力，也无法保证百分百的胜率，因为如果组队被对方克制得太厉害，还是完全有可能被击败的。为此他必须经常变换一下自己的队伍，免得被对方看穿。

于是他思考了整整一个下午，在脑海中把队伍换了又换，每一个技能都反复纠结。

和大多数死宅一样，他觉得思考这些问题远比考试更考验人的智商，因为考试永远都有一个标准答案，而《口袋妖怪》的世界里没有标准答案，但冠军却始终都只有一个。

漫长的补课终于结束了，老师擦了擦汗水宣布下课。于是他立刻背起了书包，冲出了教室。在充满了喧嚣与灰霾的街道上，他一刻也不愿多做停留，只顾自己一个劲地赶回了家。

他用他认为最舒服的姿势躺在了床上，然后再次打开了他的宝贝掌机。

湛蓝的天空无限伸展，千年的古树盘根错节，小精灵们在绿水红花间欢快地歌唱，一尘不染的城市街道展现在眼前。

“呵呵呵呵呵”，他很中二地狂笑了几声，“口袋妖怪的世界啊，我回来了！今天的冠军，依然将是属于我的！”

6

你相信这个世界上真的有精灵存在吗？

也许这的确是个很幼稚的问题吧，但是……谁又能保证没有呢？

你以为这个世界上真的存在绝对的物理法则吗？如果是的话，那么为什么还会有那么多用科学无法解释的灵异事件和都市传说呢？又为什么还会有那么多至今都解不开的千古之谜呢？

你曾经有过既视感吗？

当你处于某种经历的时候，也许会发现自己似乎曾经体验过类似的场景，但是仔细一想，似乎又觉得没有，恍若梦魇。

那么你有没有想过，这很可能是你在另一个平行世界里所经历过的事呢？

如果这个世界上真的存在着连科学都无法解释的神奇，那么用科学去否定神奇，这种行为本身就是很不科学的吧。

事实上，在这座城市的大街上，现在就正在发生着这么一件离奇的事。

夕阳西下，渐入黄昏，繁华的市街开始亮起了彩灯，都市的夜生活就要开始了，就在一切都遵循着严格的物理法则，井然有序地运行着的时候，一只奇怪的生物突然闯入了行人密集的街道，在人群中引来了一阵骚动。

它肥硕的躯体长满了漆黑的毛发，长长的尾巴从背后卷到头顶，散发着难闻的恶臭。

人们赶紧捂着鼻子四散开来，不敢接近，却又都满怀着好奇之心退到远处驻足围观。

那到底是什么东西呀？从它的体型和身上的恶臭来看，感觉像一只肥硕的黄鼠狼，但却又长着一张有点像猫的怪脸，这么稀奇的生物，在场的每一个人都能保证自己从来都没有见过。

那东西一惊一乍，魂不守舍地四处张望，像是一只被逼入绝境的困兽。突然，它竖起浑身的毛发，受惊似的露出狰狞的面容，从尾部胡乱地喷射出一团团深紫色的液体洒在大街上，竟然将路面灼烧出腾腾的青烟。

惊叫声顿时炸开了锅，原本满怀好奇的路人们立刻魂不守舍地四处逃窜，就像躲避着瘟疫一般。

但事实上，面临危险的应该是那只怪物才对。它正紧张地颤抖着身体，四处张望寻找着逃跑的路径。它害怕来自空中的敌人，因此选择了窜进小巷，跳上房顶，希望能在一个更高的位置上，给自己带来少许的安全感。

但它很快发现，即使这样也仍然无济于事，因为它的敌人在更高的天上……

“喂？星夜，纯白的幻影上线了，他后来有回复过你吗？”从耳麦的另一头传来的是一个男孩的声音，但语调却不带丝毫的稚气。

“才没有呢。”少女赌气地说，“我一说想要见他，他就下线了，然后一个下午都在离线状态，明显就是在躲着我嘛！”

“那真是太可惜了，好不容易才看到他开口说话的。哎……算了，再想想别的办法吧，真希望能把他找到啊，他也许会是一位很强的融合者也说不定呢。”

“他不理我我也没办法啊。”少女把两手一摊，无奈地说，“如果他还肯给我回话，说不定还能用其他办法套出一些线索来。”

“嗯，也只能这样了，下次再找机会试试看吧。对了，决赛就要开始了，你猜今晚他还能夺冠吗？”

“这还用问吗？”少女不屑一顾地



说，“既然是赢了我的人，如果得不了冠军，我可不会原谅他。”

“呵呵呵，那就让我们拭目以待吧。”

“可惜我不能观战了，记得帮我把比赛录下来，回头发给我吧。”

“怎么？你那边有任务了吗？”

“是的。”她望着下方的黑影，眼神突然变得肃杀了起来，“因为，狩猎的时间到了。”

7

“暴鼬，臭鼬精灵，能从尾部的尖端射出恶臭的液体，可一旦被对手从高处攻击便会手足无措。”

少女背对着初升的红月，骑着扫把漂浮在半空中，用如同百灵鸟般好听的声音自信满满地喃喃着。

嘿嘿，虽然属性被它克制，但这东西的尾巴只能向前方平射毒液，打不到天上，所以就只能成为我的靶子啦。果然现实中会和游戏里有许多不一样呢。

“呜呜呜呜呜……”突然，她像小猫一般啼哭了起来，那诡异的声音如同魔咒般将怪物震得头晕眼花。随后在她的面前出现了一道绮丽的魔法阵，黑色的光球从魔法阵里迸射出来，不偏不倚地砸在怪物的身上，爆出一团黑色的火花，将那只暴鼬打翻在地。

好了，任务完成，看来还是挺轻松的嘛。少女拍拍手刚准备收工，却见那只暴鼬突然从黑色的烟雾中钻了出来，拔腿就跑。

糟糕！看来太轻敌了，影子球对暴鼬的效果不佳，这一击还无法将它击倒。

绝对不能把它给放跑了，她在心里想，如果不快点把它解决掉，又不知会惹出多少麻烦事来。

她赶紧骑着扫把追了上去。暴鼬不停地在房顶上窜来窜去，企图摆脱她的追击。

“呜呜呜呜呜……”又一阵小猫啼哭般的魔咒，少女的双眼发出黑色的光芒，使暴鼬的行动立刻变得迟缓了下来。

就是现在！

她俯身向暴鼬冲了过去，准备打出一记近距离的影子球。这显然也是只有在现实世界中才可能出现的战法，可以通过拉近距离来增强远程技能的威力。

可惜的是……这种战法其实是从她的小脑袋瓜里刚刚才突然想到的，未曾经过严格的训练，以至于力道没把握好，飞得太猛刹不住车，于是猛地撞上了屋顶，连同暴鼬一起摔进了那幢房子里……

8

啊呀呀……真是糟糕。少女摸了摸被撞疼的小脑袋，看了看四周。房间里到处都是碎落的砖瓦，房顶被撞出一个大窟窿。

哎……一不小心又搞砸了。

不过没关系，只要解决掉那只暴鼬，一切都会恢复原状的。

这时，她突然发现自己闯入的这个房间似乎非常与众不同。房间的四壁上贴满了各种动漫美少女的海报，42寸的大电视机前整齐地堆放着各式各样的游戏机，周围则是漂亮的玻璃橱窗，里面展示着各种精美的美少女手办，书架上则堆满了各种轻小说，一眼看上去就知道是个二次元文化深度中毒的宅男的房间。

她曾经在介绍宅男这种奇妙生物的电视节目里见过这样的场景，可是现在亲眼见到，还是让她大吃一惊。这么多价值不菲的收藏品，全部收集起来究竟得花掉多少钱呀！

虽然并不讨厌二次元文化，但是极端到这种程度，还是让人有些无法理解。

话说像这样突然造访男生的房间，还真是有些不好意思呢。少女望了望屋顶的大窟窿，多少有些愧疚感，不过幸好这间房间的男主人现在好像不在家，那就趁现在尽快把任务了结了吧……

等一下！

少女突然发现自己在环视了四周之后，似乎还漏掉了什么重要的地方。对！就是她的身下，离她最近的地方！

她发现自己好像正好掉在了男主人的大床上，怪不得下面软绵绵的使她没有受伤。她还发现就连眼前的这张大床单上也画着萌萌的动漫美少女的图样，不过这些图样就和墙上的海报一样都还算比较正常。而最让她无法直视的则是躺在床边的那几只奇怪的抱枕，那上面的美少女竟然都摆着各种诱惑人的造型，看得她立刻就不知所措了起来。

这到底算什么恶趣味呀！

当然，这些其实都并不重要，眼下让她顿感异样的是她发现从身下突然传来了一股腾腾的热气……

“呀……！！”她顿时尖叫了起来，因为她发现这间房间的男主人并不是不在家，而是被她坐在了身下，并且整个脑袋都被埋在了她的裙子里。由于被她压住了鼻子而无法呼吸，所以只能艰难地张开嘴巴一边呻吟一边喘着粗气。

“啪”地一声，她怀着满腔的羞愤，在少年的脸上留下了一个红通通的巴掌印。

9

对天宇来说，刚才那几秒间发生的事也实在太过莫名其妙了。

刚才他还躺在床上，捧着他的宝贝掌机，舒舒服服地刚要开始他的冠军征程，可是突然只听“轰！”地一声巨响，屋顶居然塌了下来，一个女孩从天而降，不偏不倚，正好坐在了他的脑门上。

在各种奇葩的动漫轻小说里，他看多了类似的狗血剧情，却没有想到有朝一日这种狗屎运居然也会降临到自己头上。他捂着被打得生疼的脸颊，又看了看被砸烂的屋顶和满屋子的狼藉，真的有点搞不清到底谁才是受害者了。

他看见眼前的美少女有一头鲜亮的紫色长发，头顶着宽大的紫色女巫帽，身上穿着一条魔法长袍式样的紫色连衣裙，帽檐和裙边都点缀着紫红色的花边，浑身上下差不多都是这样的紫色调。

这是……cosplay？

天宇很希望有人跟他解释一下眼前发生的状况，但从天而降的少女却似乎并不



准备继续搭理他，连看都不看他一眼便只顾自己站起身来向墙边走去。

“喂！你到底是谁啊？为什么会从我家屋顶上掉下来？”天宇看了看屋顶的大窟窿，觉得或许应该赶紧跟她商量一下赔偿事宜。

“放心吧。”少女终于开口了，但语气很平淡，似乎把他当成了空气，“反正再过一会儿一切都会恢复如初，你的记忆也会被一并消除，一切就如同没发生过一样。”

什么什么？一切都会恢复如初？我的记忆也会消除？这是什么跟什么呀？天宇完全没有听懂她说的话。

只见她走向墙边，天宇这才发现墙角边正躺着一只不可思议的黑色怪物，一动不动奄奄一息。

那是什么东西？他仔细地瞧了又瞧，突然惊叫起来：“咦？！这不是口袋妖怪里的毒系恶系精灵暴蝕吗？但是为什么会是黑色的呢？”

哦不，他很快就发现自己的吐槽点似乎很有问题，或许他应该问的是，为什么口袋妖怪世界里的精灵会出现在现实世界里？难道我这是在做梦吗？

“哦？你也是口袋妖怪的玩家吗？”没想到，一听见他说出暴蝕两个字，少女竟突然对他产生了兴趣，“那么或许以后我可以来找你玩口袋妖怪的对战。我可是很强的哦，你一定不是我的对手。”

这个嘛……天宇倒是不觉得自己有可能会输。

“哎，那好吧。”少女转过身来，居然看着他正经地对他说话了，“呐，既然你诚心诚意地问了，那我就大发慈悲地告诉你吧。你知道吗？其实在这个世界上，是真的有精灵存在的哦。”

这句话把天宇给怔住了，虽然还是有点难以置信，但现在事实摆在眼前，似乎容不得他怀疑。

“你现在看见的是一只黑暗精灵。”少女对他解释道，“它本是在心灵世界中自由生活着的暴蝕，但却被现实世界中的黑暗力量污染，并且依靠黑暗力量在现实世界中现形，到处进行破坏。如果不快点把它干掉的话，就会造成很严重的后果哦。而我呢……就是来狩猎这只黑暗暴蝕的。”

少女一边说，一边朝那只奄奄一息的暴蝕伸出手来，嘴里突然像小猫一般啼哭了起来，把天宇吓了一跳，但是很快他就发现那并不是在哭，那个哭声似乎是某种魔咒，与她的那身中世纪女巫装扮浑然一体，就好像动漫中的魔女正在施展法术一般。

果然，少女的身前立刻出现了一道绮丽的魔法阵，哭声转化成魔力注入魔法阵中，在魔法阵的中心汇聚成一道黑色的光球，正蓄势待发。

“呐，你知道这是什么招数吗？”少女继续说，“其实你在游戏中应该已经见



过很多次了吧，这就是鬼系的技能影子球呀。我的这身装扮可不是什么cosplay哦，这是与心灵世界中的精灵巫妖融合后的产物。精灵在现实世界中现形的方法还有一种，那就是寄宿在人类的心中，与人类融为一体，于是成为融合者的人类便能依靠精灵的力量来与黑暗精灵抗衡了。”

天宇这才发现，她身上穿的那套女巫装的式样果然就和巫妖一模一样，这么说来巫妖的图鉴上好像的确写着能用咒语般的哭声来攻击敌人之类的话……

“至于为什么我说一切都会恢复如初么……”少女思考着应该如何解释才说得清楚，“那是因为心灵世界中的精灵完全是一种精神体，不受时空和物理法则的束缚，只要能及时把他们解决掉，时空就会完全平移回到它们从不曾出现过的平行空间里去，一切就等于全都没有发生过了，自然也就不会留下记忆，这也正是普通人至今都无法认知它们存在的原因吧。所以你不用担心，等我把它干掉以后，房顶上的大窟窿自然也就恢复原状了。”

“可是呢……”她继续说，“如果没能及时把他们干掉，等它们因黑暗力量耗尽而自行消失的话，情况就会比较复杂了。虽然人们仍然不会记得它们的存在，但它们所造成的破坏却会被保留下来，世界将会用另一种符合物理常识的方式来重组造成这些后果的起因。所以我们看到的一些离奇的重大事故，其实很可能就是黑暗精灵造成的。为了不让这种无法挽回的后果发生，我们融合者才会到处追捕它们，争取尽快把它们干掉。怎么样？这样解释你听懂了吗？”

10

天宇听得云里雾里的，使劲思考了老半天，才总算把她的话弄明白，“哦！我懂了，是不是可以这样理解？”他用手比划着，“在这个物质世界之外……还有一个未知的心灵世界？黑暗精灵就是从那里来的？它们在物质世界中的活动么……对了！就好比是在拉动一只时空的弹簧，把世界从太平安宁的时空向着被破坏的时空不断平移？所以一旦把黑暗精灵消灭，弹簧就会恢复如初，世界又会回到黑暗精灵未曾出现过的平行空间里去。但如果放任不管，等到弹簧被拉断的时候，它们造成的破坏也就无法挽回了？”

这下轮到少女听得云里雾里的了，她也仔细理解了老半天，然后突然明白过来似的点点头，嗯！好像的确就是这么一回事，没想到这个死宅男居然这么快就听懂了她说的话，看来他具有很丰富的想象力呢。少女记得自己第一次听见这些话的时候，好像听了好几遍也无法理解。

而对天宇来说，这番话几乎已经彻底颠覆了他的三观。怎么会这样？居然真的会有这种事？也就是说口袋妖怪世界里的精灵的确是现实存在的，只不过我们从物质世界的角度无法认知它们而已吗？天宇觉得自己兴奋得已经快要手舞足蹈了，这根本就是他一直以来所期盼见到的世界呀！

“可是……等到这只黑暗精灵消失以后，我就会忘记这些事吗？我的世界又将回到无聊的现实中去了吗？那样的话……岂不是太可惜了？”

“正是这样。”少女点点头，“所以要不是看在你也是《口袋妖怪》的玩家，我才懒得理你呢，反正就算告诉你，过一会儿你也会全都忘记的。不过呢……”少女回想起刚才从屋顶上掉下来后的尴尬场景，突然又害羞地红起了脸，撅起小嘴对他说，“不过你应该感谢这种设定才对啦，因为只要一切都恢复如初，那么你刚才欺负我的事也就顺便一笔勾销了，否则

我可不会就这样饶过你！”

刚才那个完全是你自己造成的好不好！

“好了，不要再浪费我的时间了，这只黑暗暴鼬刚才在大街上闹得可凶了，要是不赶快把它干掉，可是会造成大麻烦的。”说完，少女便回过身去，准备给那只暴鼬最后一击。

“唉……等一下等一下！”天宇着急了起来，虽然知道可能无济于事，但是那么有趣的幻想世界好不容易闯进了他的生活，他真的不希望就这么简单地看着它溜掉啊！

他看着眼前的女孩帅气地施展着魔法，突然好希望自己也能跟她一样。

融合者，通过心灵世界的精灵力量与黑暗精灵战斗，在不为人知的角落里默默地保卫着世界的安宁吗？如果自己也能够成为其中的一员，那该有多好啊……

“究竟要怎样才能像你一样与精灵融合呢？有什么办法可以让我记住今天的事吗？还有还有……”天宇发现自己想问的事还有太多太多，“啊！对了！”他突然想到，“那么你呢？等你把这只黑暗精灵消灭以后，你该不会也忘记刚才发生的事吧？”

“当然不会咯。”少女告诉他，“我们融合者因为有心中精灵的作用，所以并不会受到时空的束缚，黑暗精灵的消失对我们并不会造成任何影响。可是要想成为融合者的话，首先必须要有精灵寄宿在你的心灵中才行，这可不是每个人都可能做得到的哟。在全人类中大概也只有几百万分之一优秀人才的心里才可能寄宿有精灵。”少女看了看天宇那毫不起眼的样子，又看了看房间里横溢出的死宅气息，叹了口气，“哎……反正我看你是不可能的啦。”

哎……果然是这样吗？

天宇泄了气，不出所料，他始终还是个一无是处的衰男，这种保卫世界的重要使命又怎么可能落在他的身上呢？

算了，就当什么都没发生过吧。

“啊，这么说来。”少女似乎想起了什么似的，突然将手收了回来，蓄势待发的影子球也随之消失了。

咦？这是要干什么？

“你刚才问的话提醒我了。”她说，“我好像不应该在这里把它干掉的。”

“为什么呀？”

“啊呀，你怎么这么笨呀！”少女有些不耐烦了，“你想想，等到一切都复原以后，如果我还站在这里的话，到时候我要怎么跟你解释自己为什么会突然出现在你的房间里呢？”

天宇想象了一下，等到他把这一切都忘记以后，突然发现一个陌生的女孩莫名其妙地站在他的房间里，这会是多么尴尬的场景啊……

“所以呢，我应该把这只暴鼬捉到外面去再解决掉才对。”说着，少女便伸手去捡那只奄奄一息的暴鼬。

就这样说再见了吗？天宇突然觉得眼前的少女其实还是挺可爱的。虽然他对三次元的女生一点都不感兴趣，但是眼前的女孩那娇小的身材配上一身如同Cosplay般的魔女装，感觉就如同是从二次元的世界里走出来的小萝莉。这样的女生还是很容易截中他的萌点的。

不过他很有自知之明，他看过许多动漫轻小说，知道在那个二次元的世界里，但凡是从天而降的女主角，绝对无一例外地都会与男主角搞出一些暧昧的关系。只可惜这里毕竟是现实世界，他自然也不可能是什么男主角，最多也只能算是个一无是处的路人脸，所以即使真的碰上了美少女从天而降，也不可能发展出什么美好的剧情来。

这么说来，还没问过她的名字呢……不过还是算了吧，反正过一会儿就会全都忘记的，问了也是白问。即使下次真的还能在这座城市的某处看见这张可爱的脸蛋，对他来说也只是一个从未谋面的陌生人而已吧。

所以……还是不要有什么非分之想了。

11

可是在接下去的几秒内，一切都改变了。就在少女刚要接触暴鼬的一瞬间，那只奄奄一息的暴鼬，竟突然睁开了眼睛！

“喂！小心！”天宇着急地喊道。可是已经晚了，从暴鼬的尾巴上突然喷出一股淡黄色的毒烟，迷住了少女的眼睛。下一秒，暴鼬便已经伸出爪子扑了上来，把少女打飞了出去。

“哎哟哟，好疼！”少女捂着被打得生疼的手臂站起来。

真没想到这只暴鼬居然还留着最后一口气。这下可糟了，由于这里是室内，失去了空中优势，所以刚才还在被她到处追赶无力还手的困兽，现在竟竖起了浑身的毛发，瞪着血红的大眼睛准备朝她再次发起攻击。

那好吧，看来只好认真陪它打一场了。

但就在她准备应战的时候，却发现天宇竟然张开双臂，挡在她面前。

“喂！你想干什么？不要在这里碍事呀！”

面对着眼前的怪物，天宇吓得两只脚都在哆嗦，可是他也不知道为什么，自己竟然不由自主地挡在了那里。实在要追问原因的话，那大概是因为他太傻了。在那个瞬间他想到的是，如果是那些动漫轻小说里的男主角，在这种时候一定会挺身而出保护女生的吧。

“喂！快让开！你疯了吗？你又不是融合者，怎么可能打得过它呢？你可别小看我呀，刚才只不过是被它偷袭了而已，只要我认真起来，这样中程度的黑暗精灵才不会是我的对手呢！”背后的少女不领情地朝他喊道。

“我才不会让开呢！”他突然厉声吼道，“如果是动画里的男主角小智，才不会在这种时候退缩呢！”

他就是不肯让，因为在他的眼里，眼前发生的一切就如同二次元的世界突然闯进了他的生活中，他认为自己虽然在现实生活中的确是个一无是处的衰男，但是在二次元的幻想世界里却是个不败的王者，这也是他惟一的骄傲。所以如果在这里缩了，那么他生命中最重要的那部分东西，岂不是也要守不住了吗？

我一定要把这家伙给干掉！

他在心里这样想，但是……究竟应该怎么做呢？

“相信自己，你是这个世界的主



角！”

突然，他听见一个声音在对他说话，这个声音并不是从耳朵里传来的，似乎是来自于他的心里。

谁？谁在说话！

“这个世界的一切都将被你掌控，你可以随心所欲地摆布你的敌人，甚至将其抹杀。”那个声音还在继续。

天宇仍然没有找到声音的来源，但眼前的暴鼬却已经张开爪牙朝他扑来了。

“来吧！伸出你的手，用你的力量，压垮他！”

天宇被那个声音牵动着伸出手来，那一个瞬间，奇迹发生了，暴鼬的整个身体居然被一股无形的力量压垮在地上，浑身上下的每一根毛发都紧贴着地面，无法起身。

压力越来越大，从暴鼬的身体上居然冒起了黑烟，黑暗力量全都被挤了出来，消散在空中。失去黑暗力量的暴鼬无法在现实世界中保持现形，于是身体逐渐变成了虚影，随后便连同那些黑暗力量一起烟消云散了。

几乎与此同时，屋顶那个被捅破的大窟窿瞬间弥合，房里的碎瓦也消失无踪，少女也与巫妖解除了融合，换回了一套清新的便装，就连刚才在大街上目击暴鼬的人们的记忆也一同消散，一切果然都像少女说的那样恢复如初。

“哈哈哈，我做到了，我居然真的做到了！这应该就是你说的精灵力量了吧？”天宇兴奋得手舞足蹈了起来，看来只要是与幻想世界有关的事，他果然可以做得非常出色啊！

少女呆呆地站在那里，简直不敢相信自己的眼睛。眼前的少年居然能在尚未融合的状态下使出那么强的绝技，这种事情真的是人类能够做到的吗？

刚才的那招一定是超能系的重力场吧？利用超能力把对方压在地上无法动弹，这招技能本身并不是什么攻击技能啊，虽然对手是一只已经被她打得奄奄一息的暴鼬，但是光用重力场就能给它最后一击，这得是多么强大的力量啊！

这么说来……难道他的心灵中也寄宿着一只精灵？难道他也是觉醒者的一员？

啊！对了！那也就是说……

少女突然像是想起什么似的气呼呼地对着他瞪起了眼睛。

咦？怎么回事？我有做错什么吗？刚才还处在兴奋状态下的天宇一时间摸不着头脑。

那也就是说……刚才的事情他还全都记得？

于是刚才那个害羞的场景突然又呈现在少女的眼前，使她粉嫩的小脸顿时又憋得通红，羞耻心瞬间膨胀了起来：“大，大色狼！”

啪！天宇的另外半边脸上也多了一个巴掌印……

12

天宇捂着两边红通通的巴掌印，一脸的郁闷。看来他应该收回刚才的想法了，这个女孩真是一点也不可爱！

作为一名资深死宅男，他至今看过无数动漫轻小说，知道但凡是从天而降的女主角，通常都逃不过两种类型。

第一种是死缠烂打型，这类女主角通常都会对男主角一见钟情，无论男主角如何抗拒都始终追着不放，使男主角陷入困惑的深渊里。

第二种是傲娇型，这类女主角通常都会在给男主角造成各种困惑之后，反而觉得好像是自己吃亏了一样，用非常傲慢的态度对男主角产生敌意，从而加剧矛盾的产生。

天宇当然希望眼前这位美少女属于前者，因为他只要别像那些二次元男主角那么傻，美女倒贴还不要，那自然也就不会存在所谓的困惑了。只可惜脸上的这两个巴掌印清楚地告诉他，这个女孩起码是属于后者！

刚才他还好端端地坐在大床上玩他的游戏呢，明明就是这个女孩自己从天上掉下来，砸在他头上的，还差点把他的掌机给砸坏呢！无论怎么看，他才应该是受害者才对吧！

啊呀不好！这么说来……

天宇突然发现自己好像把什么给忘了，于是赶紧冲到床边，捡起了掉在地上的掌机。可惜为时已晚，由于他一直都没有行动，所以被系统自动判负，冠军早已拱手让人了。

哎……真是太倒霉了，亏他还为了这场决赛准备了一个下午呢，现在他只剩下满脸颓废。

“谁叫你刚才欺负我的，现在遭报应了吧。”少女别扭地说道，但看到他一脸失望的表情，却又似乎想要安慰两句“呐，不就是输了一场对战嘛，有什么了不起的？反正我看你本来也就赢不了。”

就在这时，少女的手机突然响了，她接起了电话，对面立刻传来了一个急促的男孩的声音：“喂！星夜！你那边的任务完成了吗？完成了就快点上线看看吧，群聊版上已经闹翻天了！”

“怎么了？发生什么事了吗？”

“太出人意料了！纯白的幻影居然输了！”

“什么！怎么可能？”她大吃一惊，“他输了？怎么输的？对手用什么奇招了吗？你有没有帮我录下来呀？”

“不！没有！”对面的男孩的语气稍稍慢了下来，“对手什么也没有做！我也什么都没有录到，因为比赛开始后他就一点动静都没有，直到倒计时结束就不战而败了，这种情况之前从来都没有发生过，他的粉丝全都失望透了。”

怎么会有这种事？好不容易连战连胜得来的决赛资格居然就这样轻易放弃了吗？难不成他突然有什么急事，使他无法继续比赛？

少女突然像想起什么似的看向眼前的天宇，然后一不小心就瞥见了掌机屏幕上的那个ID名字。

于是，她的目光立刻呆滞住了……

手机那边的男孩还在说话，但过度的惊讶已经使她的耳朵不再运作了。过了半晌，她才轻轻地对着手机喃喃道：“喂，冰空，我知道他为什么会不战而败了。因为纯白的幻影，他现在好像就在我面前……”

未完待续



光盘导视

一、任天堂网络直播会·《口袋妖怪》



二、《口袋妖怪 X·Y》预告片（5）



三、宠物小精灵BW（第二季）

138.小椿与艾莉丝！颜色不同的赤面龙！



视频地址：http://t.cn/zRbyxVh

密码：DJS51AD4

139.爆音龙登场！彗星与勇者的传说！



140.GOGO 前进羊！



141.电飞鼠！加入火箭队！



四、宠物小精灵AG

8.哈奇蛇对草青蛙！必杀攻击！



菜单乐曲：sayonara refrain

（口袋妖怪 黑·白）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元